

グロリアスドライヴ

検索

メインイラスト：四季童子

【巻頭】

- 070 シークランス展開の裏面 昭和のロボットアニメ
082 機動戦艦 蒼穹のフロンティア 僕たちの好きなアニメと戦争
第1回・戦時下のアニメ
093 THE MILITARY & HISTORY

CONTENTS



原案 イラスト/ 渡下 悠輔
© 2018 G.S.P

005

機動戦士ガンダムNT

UC Next 0100 PROJECTが描く宇宙世紀の目的

【インタビュー】サンライズ 小形尚弘

009

放送10周年 機動戦士ガンダム00

『機動戦士ガンダム00』が訪れた新たな希望

【インタビュー】監督 水島精二



012

機動戦士Zガンダム

メカニックススペシャル

Zガンダムが目指したMSのNEWスタンダード

エボック・ザ・Zガンダム MS&メカ編 「エボック・ザ・Zガンダム」 宇宙世紀&SF編
MSのデザイン/ Zガンダムのメカ演出/ クリブス戦役 百人闘手

030

クロスロード 機動戦士Zガンダムスペシャル

【インタビュー】

設定ベース 永瀬唯 総監督 富野由悠季

046

国際映画社の80年代アニメロボ

J9シリーズとその時代

【インタビュー】J9シリーズ監督 四辻たか若

058

コードギアス 反逆のルルーシュ 劇場3部作

いかにして『コードギアス』は再編されたか

【インタビュー】監督 谷口悟朗

062

マジンガーZ / INFINITY

いま蘇る鉄の城 後編

【インタビュー】メカニックデザイン 柳瀬敬之

072

サンライズフェスティバル2018光臨 開催決定!



073

ガンダムビルドダイバース

【インタビュー】メカニックデザイン 澤巻川 龍矢

086

カウボーイビバップ ソードフィッシュIIの勢力に迫る

【インタビュー】メカニックデザイン 山根公利



特集
『ガンダム』
シリーズの未来
1

機動戦士

ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM NARRATIVE

2019年でTVシリーズ放送40周年を迎える『機動戦士ガンダム』とガンダムシリーズ、その中で作品の舞台となった『宇宙世紀』という世界観を軸に、新たな宇宙世紀の100年を担うUC Next 0100（ユーザー ネクスト ワンハンドレッド）プロジェクトが発表された。その第一弾として予定されているのが、『機動戦士ガンダムNT（ナラティブ）』である。はたして本プロジェクトは、どのような意図のもとにスタートしたのか。本プロジェクトを担括するサンライズの小形尚弘プロデューサーに、企画の発端からプロジェクトの目的まで詳細を聞いた。

UC Next 0100 PROJECT

が描く
宇宙世紀の
明日とは？

新たな世代に向けて
宇宙世紀を紡ぎ出す

——「UC Next 0100 PROJECT」

は、どのような意図で立ち上げられたのでしょうか？

小形 ます昨今の宇宙世紀作品の傾向として、『機動戦士ガンダムUC』以降は「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」や『機動戦士ガンダム サンダーボルト』など、少し時代を遡った作品が描かれてきました。ですが元々宇宙世紀は『機動戦士ガンダムF91』や『機動戦士Vガンダム』のように、まだまだ先の時代があります。「UC」と「F91」の間にどんなことがあったのか、マガンダムの後の時代にはなにがあるのか。そういう考えだけでも、描けるフィールドは大きく広がっていきます。来るべき『機動戦士ガンダム』40周年を迎える中で、「サンライズは世代を超えて宇宙世紀を続けていきます」ということが、プロジェクトの肝です。宇宙世紀のブランドイメージを、計画的に展開・向上していくものと感じますね。

小形 時代の流れの中でアニメのパッケージビジネスも含め、周辺状況

サンライズ
プロデューサー

小形尚弘
インタビュー

機動戦士ガンダムNT

◆公開情報
2019年11月放送開始予定
◆公式サイト
<http://gundam-narrative.com/>
6話編成・サンライズ
制作・文/HQR

ナラティブガンダム

「ナラティブガンダム」は、今までのガンダムシリーズとは異なり、物語の中心となる作品。その特徴は、キャラクターの個性が前面に出ている点にある。特に、主人公の成長と、仲間との絆が描かれる。また、敵側のキャラクターにも深みがある。この作品は、ガンダムシリーズの新たな可能性を示している。



ユニコーンガンダム 3号機フェネクス

ユニコーンガンダム3号機フェネクスは、ユニコーンガンダムシリーズの3号機。その特徴は、機体のデザインと、機体の性能にある。フェネクスは、ユニコーンガンダムシリーズの中で最も強力な機体之一とされている。その機体デザインは、ユニコーンガンダムシリーズの中で最も洗練されているとされている。



シンナッシュ・スタン

シンナッシュ・スタンは、シンナッシュ・スタンシリーズの主人公。その特徴は、機体のデザインと、機体の性能にある。シンナッシュ・スタンは、シンナッシュ・スタンシリーズの中で最も強力な機体之一とされている。その機体デザインは、シンナッシュ・スタンシリーズの中で最も洗練されているとされている。



は大きく変わりつつあります。特に、今はテレビシリーズだけにこだわらず、時代ではなく、選択肢は豊富です。

小形 ええ、今回のプロジェクトで、

開口を「一気に広げる形にしよう」とい

う意図があり、より多彩な人が参加

できることを目指しています。それ

こそファンの皆さんもそうです。無

り返れば、僕らも「ガンダム」ファ

ンでして、今は半分ファンが「ガ

ンダム」を作っているといっても過

言ではありません。「ガンダム」と

いう巨大なクラウドのような器に

様々な人の意思が入ってきて、それ

が結果として映像やゲームなどに昇

華していくというスタイルです。

小形 それは意外な作品が生まれる可

能性も考えられます。

「ガンダム」の涵みは多様性だ

と思っています。これは良い意味で、

宮野由悠季監督や「機動戦士ガンダ

ム」のスタノフが生み出した世界観

を、みんな考えて発展させてきた

ことが功を奏しているからでしょう。

また「ガンダム」が生まれてい

る、ファンの中で様々な派閥や派閥

があっても、皆さんが必ず注目して

くれることでしょうか（笑）。

他の派閥の作品でも、とりあえず

は気にかけてください。作り手とし

て、一番怖いのは無関心です。「ガ

ンダム」はありがたいことに、必ず

誰かしらに見ていたける。

そういう意味では作っている人も大

変ですけれど、他作品と比べても思

まれていますし強みですね。40年続

けられるコンテンツはなかなかあり

ませんし、それはひとえに皆さんが

応援し続けていただいで作品を作り

続けていられることが理由だと思

ます。

例えば作品を計画的に構築する

ことで、より充実した海外展開も視

野に入れているのでしょうか？

小形 そうした側面もあります。今

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

度です。たとえば、海外の認知

外の観光客にもたくさん来ていた

いるわけですから、この40周年を

機にガンダムを世界により広げてい

くことができればと考えています。

ガンブラビルダーズワールドカ

ッパなどの展開も見ると、アジア圏

ではかなりの人気を得ているよう

な印象を受けますね。

小形 中国やアジア圏はある程度浸

透しています。このエリアにもコアフ

ァンの方はいらして、現地で活動し

てくれていて本当にありがたいと感

じています。まだまだマスには広

がっていないというのが実情です。

わかっているのは、アジアは「声優

さんはそのままで字彙にしてほしい

と言われますが、欧米は「認知度を

広げるためには吹き替えしてほしい

その後の地球、リーディングライブで語られた戦後の世界

地球面にいるELSはその活動を停止したが、ELSとの戦争もたらした巨大隕石落下に驚いた被害者も多かった。治安維持を行うべき地球連邦軍は、その能力の7割が壊滅状態にあり、地域によって無治状態となる危険性を秘めている。その懸念もあり、ELSと同化した人々の「ハイブリッドインベーター」を抑制しようとする人間至上主義者「ニューレスタ」が活動を活発化。ELSと同化した人々の長期隔離への需要を全てするなど、戦争模範とは程遠い状況となっている。ゾンスタルシー

イックは残されたガンダムマイスターのほかに、新たにレインシアとグラハムを迎えて活動を再開する。こうした戦後の状況に際しては、当時を認識者として発表された、機動戦士ガンダム00メカニクス・ドキュメントで水島監督は、劇中が経過するまでの50年の間、戦争の絶えまなく継続していた可能性について触れている。いよいよこの戦後の状況が複雑化するのか、それとも新たな世界が導かれるのか、いずれにせよ、新たな「00」の展開に期待したい

劇場版後の世界とマイスターたちの行方

イベントの総括として、劇場版の続きのエピソードが描かれるとは想像もしていまなかった。

水島 以前から劇場版からタイミンで、「新しいことをやりたい」という気持ちがありました。もちろん10周年で新作や、という話も出たことは出ましたが、諸々の都合で今回は実現が難しい。じゃあ「なにをやるか?」となった。過去にも類型的に行っていた。映像と役者さんのお芝居、そして戦っているパッケージのイベントがサンライズ側から立案さ

れました。この組み合わせは程度も経験してきたことなので、その中で今回の条件にあったらば、効果的なプランを皆で考えた結果、ある。限りなく本編に踏み込んだ内容だと感じました。

水島 実は「00」のイベントは、必ず「次の展開を最後に提示して終わる」ということがお約束なんですね。ですから今回のイベントも、当然のように新たな展開の決意表明の場にして。まあ本意なら「新作製作決定」と言い切るのが美しかったんですが、切るのが難しい。今、後の展開を予感させる「Continued by Next 00 story」というメッセージ

をお届けできたので、僕らが目指していることが伝わったのではないかと思っています。実際に新作製作ということなので、どうでしょうか?

水島 基本的に作る前提で動いています。僕が勝手に「先走っている」ということは一切なく、サンライズの偉い人からも「いつやるの?」と、むしろ強硬をかけられていろいろいいますから。ただ、作品を作るにあたって内部調整は必要です。具体的な形がなければ、サンライズも正



特集『ガンダム』シリーズの未来 2

『機動戦士ガンダム00』が紡いだ新たな希望

来る4月14日(土)に東京イベントホールで行われた「機動戦士ガンダム00 10周年記念イベント『ガンダム00 Festival 10 "Revision"』」。ここで実施されたリーディングライブ(劇場版)では、「劇場版 機動戦士ガンダム00-A Wakening of the Trailblazer」のその後の世界が描かれた。そしてイベント中には、新たなストーリー展開を予感させるメッセージも……。果たしてその真意はどのようなものか、水島第二監督にお話を伺った。

機動戦士ガンダム00の壮大な世界を、究極のイラスト&設定集『VEDA - MOBILE SUIT GUNDAM 00/Ultimate ART WORKS&ILLUSTRATIONS』の発売が決定!

「00」の壮大な世界を、究極のイラスト&設定集『VEDA - MOBILE SUIT GUNDAM 00/Ultimate ART WORKS&ILLUSTRATIONS』の発売が決定!

【決定版全巻】
『VEDA - MOBILE SUIT GUNDAM 00/Ultimate ART WORKS&ILLUSTRATIONS』
全巻 10,000円(税別)
発売日:2018年7月下旬予定
定価:1000円(税別)

【単行本全巻】
『VEDA - MOBILE SUIT GUNDAM 00/Ultimate ART WORKS&ILLUSTRATIONS』
全巻 10,000円(税別)
発売日:2018年7月下旬予定
定価:1000円(税別)



機動戦士

ガンダム00

MOBILE SUIT GUNDAM



ガンタムエクシアリヘア®

- 「『創想 デ コーイカ博覧会』」
 1. アカ、4度目の改修を受け、柔
 オーク、タのハ、 図面がフー、ハ、
 ト」 るよ、 ルトやが染を消える、支那一
 胸図はフレームが新出、う、ハ、あり、と
 る、 意図がは不明、 プレスタルヒーイング、加
 る、イ、ウ、ハ、エ、カ、が描き出さ



ガソリンエンジン



ガンダムエクス
リベア

ガンダムエクシア
リベア



グラハム・エーカー

- ジョー MS-WAD 隊長 アーサー
「地球連同盟 ノルブ」
超舞長とっし超舞手持つ ELS
「詐欺でノルブに狂象 新選
の海を切り開くために 大勢 ELS
特攻 命を落とすかと思われて
たが 超舞が 海まで ELS との同
化の道を選び アナウンサース
になる」を演ずる

もそも僕も黒田（洋介）さんもお互い現行の作品に関わっていますし、サンライズの制作ラインも現状は手一杯。そこに無理やり押し込んで作ってもうるのは不毛ですから、じつくり準備期間を設けて作るということとは意識しています。

——では内容的にはまだ未定ということなのでしょいか？

水島 まだ始まったばかりですから内容に関しては「Re・Vision」で描いたことを継承するのか、違う形を提示するのか、選択はしていない状態です。一度完結している物語でもありますし、その隙間を見つけて何

を描くのか、もしくはまったく真
 意方向性を創造するのか。そこはた
 だき選択になる。思いますが、大
 忘れてはいけません。それは、ずっと
 「00」を待ち続けてくれたファンが
 「来しめるものを作りたい」という
 ことですね。もちろん、ただのファ
 ンサービスではなく、「00」が描い
 てきた魂は残しつつ、新たな展開を
 考えたいかと思っております。

まだまだ世界は紛争に巻き込まれているようです。

水島 世界観的な側面からいえば、そうですね。E・L・Sとこの後で、結局はビュースターという内容の種は存在していますから。そういう状況である以上、ソレスター・インクとガンダムマイスターが何らかの行動を取ることは必然になります。それは『機動戦士ガンダム00』という企画を立ち上げた時から想定していたことでした。やろうとあれば、ずつとやれてしまう世界ではあります。

――紛争がある限り活動は続くわけですね。

うた、現代感にふさわしいものがある。また、現実的なところもある。鉄になっていますが、主人公である利郎。そしてティエリアがいない状態の物語を面白いかどうかはまた別問題ですが、

10年経過しても色あせない『00』というスタイル

それが事実とはいえ、なかなか難しい問題だと感じます。

水島 水島利郎とティエリアは地球にいないわけですから、そう簡単にには帰るべきではありません。だから現実的、現実的なテイマースンたちも、初めには対応できてしまうわけです。

というところでは、皆さん思ひなされて、と、そこではある。家業を継ぐ人にならないうちに、触れないでほしい」というお矛盾も、ものだけにありますが、そこに触れられたい以上は、我々もそれなりに覚悟を決めて、いるというところで、勿論、読者の意見はあると思いますが、その先、何の確信性があるか、きちんと描いてみたんです。僕も10年の間、それなりに作品も書いて作ってきた中で、「〇〇だった」といういうことでもあったら」といふイメージは湧き上がっていました。特に「〇〇」は、一度きれいな形で終わらせた作品ですが、それと違ってくるうちに再び動くな、という疑問味もありません。勿論前提として、フ

から」といって、刹那とダブルスコア
ファンクのチートでは、それこそク
アンタムパイストを使つて電子ジャ
ンプがでますから、大がかりな味
も存分に楽しめる。そのサジ
加減次第でもある。それこそ朗読劇
のラストでは、死んだ人間に会つて
いるんですよね。

あゝ内容は申しませんが、か
なり読み込んだ描きだしと感じました
水島「うーん落しと聞をつけるんだ？」

これは以前に水島嘉郎との取材でお話ししましたが、「00」の世界観は10年経っても面白い明確なスタイルを感じさせますね。特に「00」で描かれた世界は、10年が経過して格々なことと現実化しました。水量」がキーワードですね。結果、設定は本当に作らなくてはなら

的にそれと、現実が重なるものの中
にすぎたが、それは未だ予知のた
りたという気持ちよりも、過去に感
じた風景のほうがより形になるん
だという思のほうが強いです。現
在の2011年という世界がどうな
っているかという点については、「[00]
」の舞台が西暦である以上、下書きと
して取りかかれているのが自然とし
ようね。ただしはじめに「[00]」で考え
た設定は、4ケルをかけた世界や
社会情勢がキャラクターを強くど
うのプララに基づいたものを書く
新作がどのような映像形態になる
かはわかりませんが、おそろくもう
少しコバクトにまともな形態に
なるはずですね。そうすると、よりキ
ャラクタにフレイカスを当てたス
タイルになる可能性は高いですね
いづれにせよ、どんな形態になつて
も、「[00]」らしい華やかさは失わずに
取り組みたいと思っています
「[00]」のメカメカの魅力がいまは
必ずパワアアップに伴うリスクがあ
ることですね。これがとても機械的
である一方、描写の面白さにつな
がっていると感じます。



Zガンダムが
目指した
MSのNEW
スタンダード

いま33年の刻

MSの鼓

→ 複数登場するガンダム

機動戦士ガンダム におけるモビルスーツは、長寿として描かれたのが画期的であった。そのなかでRX-78ガンダムは「試作機」という名目により、オリジナルの1機であること、理由付けがされていた。しかし、現実世界でも試作機が1機であることはとんだないガンダム。では、後の設定でRX-78-2と複数試作機が存在することが明示されていた。

※設定上は空母であるガンダムMK-IIが複数登場する以外にも「ガンダム」の名を冠して機体が数多く登場する。



一方、Zガンダム では、試作機であるガンダムMK-IIが複数登場することが描かれ、リアリティのある演出がされている。そして、3機ある試作機がすべてエウゴに奪取され、1機にカミーユ・ビダンが搭乗し（後にエマと交代）、残り2機が援護機であるがゆえに整備用の部品とされるという、よりリアリティが込んだ演出がなされた。



黒から白に変わるガンダム

第1話「黒いガンダム」といふサブタイトルにもなるとおり、当初、ガンダムMK-IIは従来の機体色だった。それが作中での自らの機体色へと塗り替えられる。これにより搭乗機が闇サイト・ディターン・ザ・カメフライト・エウゴに奪取することが明確化される。同時に視覚的にも理解しやすい演出といえる。

→ コクピットの進化と演出

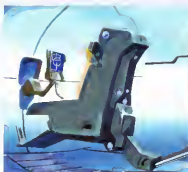
宇宙世紀0087年のモビルスーツには、全天周モニターが標準装備されていた。これは、球形のコクピットの内部に360度スクリーンが展開されるというものの。それまでのロボット作品にあったボックス型コクピットに代わるもので、富野由悠季監督作品の系譜上は前年作である『機動戦士ガンダム』で一部使われていたアイデアを本格採用したものだ。

該作的にはカメラで捉えた映像をCG処理により、より鮮明に映し出すことで

、ボス機や敵艦の戦況に対し、パイロットの死角のない状態を作り出している。また、球体モニター・ユニットはそのままだとゴツい印象ももたれている。これは物語中の世界でも、進化したパイロットを演出したため、作品制作にとっても重要な意味を持っていた。それは従来のコクピットの背景を簡略化できるといったことであり、一部作像効果も向上する。設定面・製作面において画期的なアイデアということができただろう。



↑コクピット内のメカを省略できるという「全天周モニター」の発想はアニメ制作の面でも画期的だった。



リニア・シート
全天周モニター全景

機体へ導入された複数のモニター・カメラの映像をコンピュータで処理し、コクピット内のスクリーンに投影する。これによりパイロットの視認性が大幅に向上した。



エホック・ザ・Zガンダム

これがZの
革新だ

!

モビルスーツと
メカニク

機動戦士Zガンダムは、機動戦士ガンダムより7年後の世界を描いている。作中でもモビルスーツという新技術の開発は続いており、可変機まで登場することになる。その技術開発は、キムク表現のアイデアから、可変モビルスーツに至るまで、ある意味「刷新」といえるほどであった。ここではZガンダムのメカ面でのイノベーションについて考えてみたい。



PHASE 03

変わるモビルスーツの武器

ガンダムMK-IIの
ビーム・ライフル

Eバック

MS用
ビーム・ライフル

Eバック

Eバック式のビーム・ライフル

一年戦争時の流行式ビーム・ライフルの性能は優秀なものの、左右に大きな弾倉が搭載されているため、それによって重量が増え、携帯性に欠けるというデメリットがあった。そのため、弾倉を内蔵式に改造され、演出面では「リアリティ」や「機動性」の向上に貢献している。

Zガンダムでは、モビルスーツの武器もさらなる進化を遂げている。代表的なものとしては、ビーム・ライフルがほぼ標準装備となったことだろう。さらにキミックスとしては、「ガンダム」においては、ビーム・ライフルの弾倉に限りがあったが、マガジンの役割を果たすE（エネルギー）バックが標準装備と

なり、弾切れ問題を解消している。その他にバルカン砲が外付け式になり（機体スペース内にバルカン砲が収まらないほど機体が増加したと考えられる）内蔵式のグレナード・ランチャーなどが登場した。

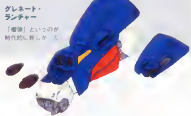
これらのキミックスは作品を「よりリアルにしよう」という試みであったといえるだろう。

バルカン・
ファルスタス

リック・ディアスの
内蔵式射撃武器

バルカン・
システム

飛行式武器-
バルカンシステム

グレナード・
ランチャー

「機動」というのが
時代的に新しい概念

PHASE 04

長モノ

ハイパー・
メガ・ランチャー

スーパーガンダム

Zガンダム用の「長モノ」システム兵器。三つ、Zガンダムのビーム・ライフルが長いのが、パワーアップのアイテムとして登場した。

■ガンダムMK-IIにGディフェンサーを装備し、強化されたガンダム。これによりガンダムの性能が向上し、強化パーツはガンダム本体と合体して戦闘力アップ。

上記の通り武器のリアリティ向上に対し、正反對の存在がいわゆる長モノ系武器の登場だ。これはつまり、モビルスーツの種族はある長大な武器を指す。Zガンダムのハイパー・メガ・ランチャー。モビルスーツに機をエネルギー・ユニットとして使うとは威力のあるメガ・バズーカ・ランチャーなどが代表といえるだろう。位置づけ的には前年作「重戦機エルガイム」のバズー

ターランチャーの好評を受けて、ガンダム世界にも登場した存在といえる。リアリティのある武器と、長モノに代表されるケレン味のある武器。その組み合わせこそが「Zガンダム」の魅力であり、戦「ミリタリー路線」を明確に表現したともいえる。



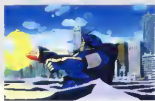
PHASE 05

過去作からのゲスト

Zガンダムでは、MSV。そして後継企画である「MS-X」に登場し、主にプラモデル製品化された機体がゲストメカとして作中内で活躍を見せた。「MSV」のプラモデル展開は83〜84年にかけてのこと、そういった意味ではまだ「生きて」いる商品だったといえる。

実際に「Zガンダム」は「めいりあ宇宙」よりもわずか3年後に製作された作品である。しかしその3年間にロボ・アニメが暴いた「ミリタリーブーム」は終焉を迎えていた。

一方で熱心なファンは「MSV」などに残っていたといえ、そういった意味では「MSV」のモビルスーツが「Zガンダム」に登場するのは自然ともいえる。世界観を繋ぐ役割を果たした重要なパイプレイヤーだった。

MS-06F
ザクⅡ改型RGZ-90
ジータ・ガンダム

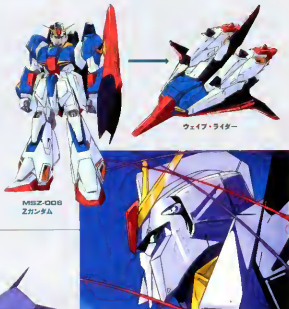
可変モビルスーツ（モビルアーマー）とは、文字通りモビルスーツ形態から、ほかの何かの形に変形する機体のことである。基本的には変形によるスラスター類の一種集中により、直線方向の機動性を向上させることを目論んでいるが、Zガンダムの大気圏突入形態など、別の目的が付加された例もある。単純に大きさによってモビルスーツ、モビルアーマーに分けられることが多いが、主な用途によって区別されることもあるようだ。

こうした可変機は一見デッドウエイトが多い無駄な機体に見えるが、実はムーバブル・フレイ

ームの可動域の広さを応用しており、重量的にも通常のモビルスーツと同等か、むしろ軽量の機体も存在した。そのため、武装や機能を付加するのも容易だったようだ。

これらの可変機の設定は、異形な機体にも説得力を与えることに成功しているといえるだろう。

「ガンダム」のイメージをある程度受け継がざるをえない通常の機体に対して、可変機は明らかに形が通うゆえ「強さ」や「新たな魅」といったことを視覚的にもわかりやすく、見せやすい存在でもあったはずだ。



◆ハブタマス・ツロコが作りあげた可変MA。木星圏の強い重力に対応するため大推力スラスターを搭載した高機動タイプ。ゆえに地球圏ではややオーバースペック気味だが、ノロコの高い機体性能が加われば恐ろしい存在になる。



◆大気圏内外を問わず幅広い活動域を誇る可変MA。ブースターを操縦することで高高度巡航任務もこなせる。



◆可変型のMA形態が特徴的な機体（分類は可変MA）で、可変機構にマグネット・コーティングを採用する。



RX-110
ガブレイ

→ 腕部クローが
折れ出し特機に
なった中機形態
にもなる製作
型可変MS。高
機動性を得意
としている。

→ 日本にあるニュー
タイプ研究所
ムラサミ研究所が
開発した巨大な可
変MA。MA形 機
はモビル・フォー
トレスという。



MRX-009
サイコ・ガンダム



MSA-005
ベータ

→ エゥーゴが開発した
可変MS。MS時には
腕部のフレームが翼
など後部面では通常
機体からやがてる。

→ 可変機は機体なもの
だが、高い機動性を
誇る可変MS。特に機
体面による連携プレー
では高い
機動力を発揮する。



RX-139
ハンブラビ



MRX-010
サイコ・ガンダム
Mk-II

→ 文字通りサイコ・ガ
ンダムの2代目だが
機体の形状や外観は
大きく異なる。後にネオ
ジオンに搭載された。



NRX-055
バント・トッカ

→ カメの甲羅のような
形状のMA形態が特徴
的なニュータイプ専用
機。ロザミア・バダム
などが搭乗した。

「機動戦士ガンダム」とは
別路線である象徴。可変機々

「Zガンダム」のモビルスーツの特
徴として、可変モビルスーツ。モビ
ルアーマーの登場が挙げられるだろ
う。作品の商業面においても「トラ
ンスフォーマー」視聴者層が具体的
な顧客なのは前述しているが、つま
り本作が高校生以上にならなかつ
た一かつてのガンダムファン
ではなく、その下の小学生・中学生
を組んでいたということであった。
また、富野由悠季が監督は積極的
に若い世代のスタッフを登用してい
る。彼らの多くは20代の若者であり
、その結果モビルスーツのデザインに
しても、これまでにない斬新なもの
が数多く登場した。実際、当時はZ
ガンダムのデザインには「果たして
これがガンダムなのか？」という意
見が多かったが、その反面、関連商
品の売上は好調だったといわれる
。現在における「ガンダム史」を解
説すると、この試みは両面であつ
た。可変機の登場によりモビルス
ー。バデザインは「ガンダム」から「M
S」までの間に構築されたミラタ
リ路線から、さらなる広がりを見
せることになったのだ。
実際、可変機の代表である「Zガ
ンダム」は、第一話から登場する予
備だったがデザインが確に合せず
、緊急役として「MSV」的な要素を持
つガンダムMk IIなどが急遽バ
デザインされたという。しかしこれは結
果的に旧作と「Zガンダム」を繋ぎ
、ニュータイプの象徴をスムーズにむかう
ことになった。

変わる宇宙服 (パイロットスーツ・ノーマルスーツ)

宇宙のシーンで必ず出てくる宇宙服。ガンダム」の世界ではノーマルスーツと呼ばれ、パイロット用、一般兵用の2種類が存在する。「Zガンダム」では、その両方共がモデルチェンジされている。特にパイロット用ノーマルスーツは、前作「ガンダム」ではリアリティがある程度無視されていたティーンだったのが、「Zガンダム」では、永野護氏のデザ

インのもと、最悪な宇宙服としての確証を備えているものとなっている。

最低限というのは、リアルな宇宙服にしてしまうと、アクションシーンなどを難しくさせてしまうし、フィルムとしての魅力を感じてしまうため。現実とフィクションの求められるものを鑑賞し、どちらにも「それらしく」見えるようにデザインされているのだ。



ガンダムの場合

『機動戦士ガンダム』のパイロットスーツはビジュアル上はいいものだった。これは作劇的な見聞を導き出したものであり、宇宙服としては「リアリティがない」ことは承知の上だったと言われる。かたや一般兵用宇宙服はデザインにすることにより、世界観のリアリティを保持しているのだ。



クワトロとカミーユのパイロットスーツ

デザインは共通だが、作中の描写を容易にするためキャラクターに合わせてカラーリングが施されている。クワトロのカラーリングは一般兵の黄色だったが、エウゴに本格的に参戦するようになってからは白いタイプになる。また一般兵用ノーマルスーツは「ガンダム」よりも機能的なスタイルと（上写真参照）。



エホック・ザ・Zガンダム

これがZの 革新だ

！

宇宙世紀&
SF風

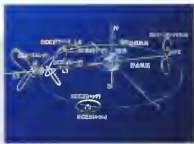
Zガンダムで、ガンダムから大幅にグレードアップされたのが、科学技術的表現だろう。これは普遍的に行われたものであり、ある意味、オリジナルよりもその後の宇宙世紀、いやガンダムの物語のベースとなっていくものであった。科学表現としての「Zガンダム」を理解してみよう。



宇宙図の変遷とコロニー描写

一年戦争で発展したスペース・コロニーの両翼は、「Zガンダム」の物語の背景をなすキーワードのひとつといえる。例えば新興のサイド7の「グリーン・ノア2」においてはジオン式の密閉型コロニーが2つつながり合わせたものが使用され（後にコロニーレーザーに転用されるのは当初からの計画の可能性もある）エウゴの拠点のスイート・ウォー

ターは、密閉型と開放型のハイブリッド型なのは「遊撃のシャア」でより明確に描かれたが、これらは戦後の混迷を表現しているといえるだろう。1991年作品の「0083 STARDUST MEMORY」でも「コロニー再生計画」として描かれている。また昔コロニー1基を表す言葉である「パンチ」も、公式には「Zガンダム」から使用され始めた。



↑↑「ガンダム」は「Zガンダム」のコロニーを配した宇宙図は、各サイドの位置などが若干異なるものとなっている。これは当時の読者層によるものといわれるが、物語上では、説明力のある形で描かれている。

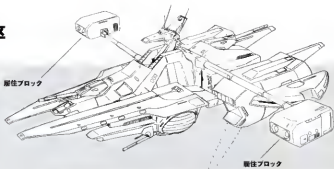
→ アーガマの居住区 人工重力とSFの間

主人公サイドの母艦、宇宙巡洋艦アーガマは、通常時に中央付近の居住区が回転することで、地上に近い重力のある空間を生み出している。実際、あの艦船で地上に近い重力を発生させることは可能かという「リアル」は大して問題ではなく、そういったことに気を配られているというリアリティが衝撃的であった。

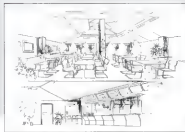
結果的にこのアイデアはアーガマのみで終わってしまうのではあるが、こうしたアイデアを一度でも登場させることで、「宇宙世紀の世界でも、居住性などは一定の配慮が払われている」ということを想像させ、世界観を下支えするのだ。



居住ブロック



居住ブロック



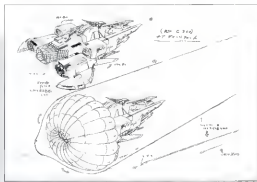
→ 大気圏と突入のテクノロジー

『Zガンダム』の技術的リアリティ描写で、ある意味、もっとも衝撃的なものが、大気圏突入に関するアイデアだ。そもそもZガンダムのウェーブ・ライダーも一般的なバリエーション・システムも、もとを正せば、これは当時の宇宙開発などに存在したアイデアである。

それをうまくアレンジし、作品内で活用するのは、いかにも重野監督の作品らしい。

その後、『ガンダム』の世界は、ミノフスキー物理学という設定を背景に、ミノフスキー・クラフト・フライトなどの作品内テクノロジーが主流になっていくが、その過渡期としての『バリエーション』など、現実の技術から導入されたものの果たした役割は大きい。

こういった現実上の「地獄さ感」は世界観を担保するのに欠かせないピースである。



ガンダム 場面

TV版は劇中フィルムで、映画版は機体の複製システムを利用して大気圏突入を果たした。どちらも科学の匂いのする手法ではあった。



→ フライイングアーマ
ーバリエーションなどの
装置機は、当時最新の
近代科学を盛り込み
形にしている。



『ガンダム』の世界観は、それまでのロボットアニメに比して、大端に科学の匂いがするものも多かったといえるだろう。無重力表現に始まり、ユレカや有線ミサイルなど、おっという科学的ギミックに溢れていた。しかし、パイロットスーツが宇宙服らしくないことを始め、実験的試みであるがゆえに、その表現はある程度拘束されてもいた。

後編『Zガンダム』では、『ガンダム』の企画段階より設定面で7年経たずに加え、その後の「ロボットブーム」・「SFブーム」を受け、視覚ターゲット層のさらなる見せたいものもあり、より科学的表現の面々が目指されたのは当然のことと見えるだろう。

ガンダム、放送局は、まだスペース・マイトルでさえ眠っていない時代があったが、初打ち上げは81年『Zガンダム』ではシャトルが、一般的な存在として描かれていることも、時代を表している。

そうした科学的ギミックは宇宙服、シャトル、電磁、大気圏突入とい、た今更けしたものの以外に、コロニー内の交通システム、お肌の膨れあひなど、艦内の移動方法など、いげればキリがない。これは、重野監督が科学技術に興味があり、それを作品内に積極的に取り込むことに小分であるまい。

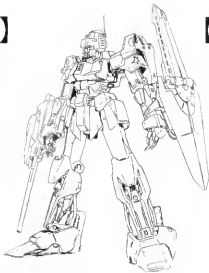
それらは地味な存在だが、宇宙世紀という世界を形作り、後の作品に、そのた

宇宙世紀を形作る
テクノロジーの表現



【大原邦男 案
コンセプト】

こちらは大原邦男氏による初期コンセプト案のひとつ。オリンダルを平けた大原氏といふので、Zガンダムのイメージを強く意識するもので、フルアーマーZガンダムやヘビークランダムといふMSVやMS-Xのまわりを回している。このデザイン案のイメージが、ZガンダムMSXのアイディアの一つとして、その後のZガンダムに反映される。



【永野重 案
コンセプト】

Zガンダムの企画の比較的初期段階に、機と機とついでの特典はZETA GUNDAMとされているが、あくまで本作のMSコンセプトをイメージしたもの。永野氏の個性が強く、MSの既存のイメージを大きく変えるものとなっている。劇中作「Zガンダム」のHMSにも似た印象と、機と機とのデザインに用いられる。



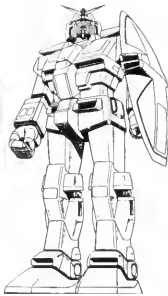
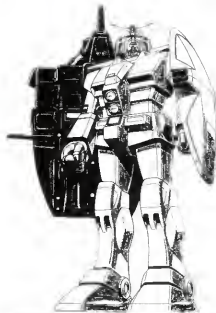
1985年11月1日の放送で起こされた機では、機体以外はほぼ決定版に近い。A. 機体はOPに登場するお馴染みのアンテナのない機体を採用。B. こっけいであるZガンダムの機体のイメージは、永野重を模倣していることがよくわかる。それから2か月を過ぎ、3月5日「近藤和久氏や小田弘氏の協力により、主に立派な機体とした家計検証など、時間と労力というにはほぼ定価とされるデザインに仕上がった。



【Zガンダム
藤田一己 案】

比較的初期から、Zガンダムの方向性や完成されていることとかわかる。バランスのよいことあるが、各部のディテールやイメージは決定版のZガンダムに受け継がれている。



Zガンダム
村上克司 案

FX 700のイメージを随分つつも、他の辺境を界
きると個性的なアイデアの材料上では、大気圏
突入といふコンセプトは、ハズレラインの中級
宇宙の地土の、幾分階層カプセルモチーフと
しすることで、取り易い。モビル・フォートレス
脱却して、取り返されてるという、Zガンダ
ムにはならな。だが、全長40mの巨大MA
サイズ、ガンダムとく劇中に登場、こうし
たサイズのアイデアを、速く形に使用す
るのも、軍部監製の手順と感ずる。



イといえは、当時のサンライズのワポット作品のデザインにおける伝統の系譜「鎧武者」である。さらに背中に差したビーム、サーベル、「白いMS」と称される半ワイト主体の「カラーリング」、それまでのサンライズ作品にはなかった、足首を設けた人型重視フォルムなどだ。

要素を並べると極めてオーソドックスなデザインに見えるかもしれないが、それはRX-78によってすでにイメージが確立されてしまったからかもしれない。例えば、これらの要素を多く継承するRX-0ユニコヒーガンダムは、非常にユーザーへの関心の高い見た瞬間に安心感を抱かせるデザインといえる。

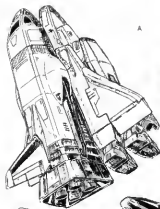
一方でZガンダムはどうだろうか。従来の機武者の意匠のサーベルは遠出せず、色のイメージも白に加え青の印象が強い。足首はなく、未広がりな形状となっている。頭部もガンタムのイメージから大きく外れていることがわかる。

こうしたガンダム像との差別という点でガンダム方向性は、RX-78からの脱却を目指したからというよりも、マーシャンドアジエンダとしての要求といたえた。「機動戦士ガンダム」の歴史的なヒットの一角を占めていたプラモデルブームは、1983年をピークとして、1984年には細小傾向に。プラモデルオリジナル企画のMSVの展開も、終わりつつあった。その後に予定されていた「ガンダムX」MSベーズだが、それに変わり「ガンダム」の旗幟、すなわち「機動戦士ガンダム」の金貨が浮上する。ここで直

系の組織が企画した背景には、
「星を再興させるための使命が持た
されているからである」
当時、ロボット玩具の重要なキー
ワードは変形だった。「Zガンダム」
の放映と前後して、タカラ(当時
はアメリカでラピットした変形ロボ
ト玩具「カドランスポーナー」)
シリーズを日本に運輸入し、存在感を
示していた。また、1982年に放
送された「超特変態基タリ」の
可変機戦機、VF-1ババルキリーも
ファンには受けていた。すでにロボ
ットアニメ「ガンダム」という地
位が確立されつつあった時代に、続
編の「Zガンダム」は世の流行を取
入れねばならぬ。それゆえ主役役
のガンダムにも変形という要素が持
たされることになったのである。

こうしたバンダイの提案を、富野
由野雄監督は快諾したという。特に
富野監督は、「こうしたマチャラン
イジングからの要望を作品内に巧み
に取り込み、昇華させることに定評
があった。だがアニメ製作サイドと
しても、意味もなく変形を取り入れ
ることは許されない。それゆえZガ
ンダムの変形は、重要なテーマを内
包することとなった」。

これは本作の設定面に深く関わっ
た別館の永野唯氏のインタビュー
にもあるが、永野は当時のS・D・ビ
ンタを意図的に取り込んだ作品だっ
たという。Zガンダムを用いるエウ
ーという組織がスペースノイド主体で
あり、地球至上主義者のティターン
ズと戦うという設定も、ガンダム
「地球へ侵攻するための兵器」とい
う点に共通性を持たせている。戦間



大河原邦男 案

ニ・ム・ン・フ・ンとどこの作風
かはやさしく 伝説としての
雄略にこそを考證し人間的
天才の大河雄流の筆。こ
うしたやには村上氏の筆と通ず
るものがある。宣符では導
き合ふような彫削はないとい
ふ。メロ本万端雄く 大きく
メロ本 トを重なるのは読者
には好まぬ。これらより
既異化した點に雄略にくくし
ハノの的を数く通つことど
コスト削減にもつながら
ス・ス・ナルのオブ・オブ
との合味。？ もフレイ
エが面白い。

● 毒部活状況はカンダム9K 35のもの
 ・ エイミーの8 毒部の脱獄部活
 のラインも近い。背中にはファイターア
 マー的な格闘具を成 11の翼が飛ぶ
 る もう一方は 藤田家のアイデアに 影響
 を与えたと思われるZガンダムのラ
 フォガのニード Zガンダムとは方向
 性や異なるものの マンゴ
 SFメカとしての魅力に溢れ
 ているとセイジ

カミーユの関係性は対照的だ。Zガンダムは決してオールラウンダーではない。同時代のMSと比較して突出した性能を持っていたわけでもない。優れたポテンシャルを持つけれども、傷れた部分を不完全さ。それはカミーユそのものと言っても過言ではないだろう。本来は人気満々のためのウェイブ・ライダーで、ジ・Oとシロッコに立ち向かったもの。不完全ゆえの「Zらしきカミーユらしさ」という愛おしさすら感じている。

引き上げられた可能性が
引き継がれていく

引き上げられた可能性が
引き継がれていく

さて、Zガンダムを变形するMSにするという大枠は設定されたが、最終的にZガンダムのデザインが世に送り出されるまでには、相応の時間を必要とした。宇宙世紀の世界観に初めて登場する変形MSだけに、デザインから商品開発までには膨大

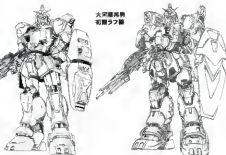
機でもなく、宇宙船でもない、「大気圏突入のための変形ミウエイブ・ライダー」はこうして導き出されたのである。

Zガンダムが車中からミーユという斬新なキメラクターを迎えたことも、アイデシティを建立した理由ではないだろうか。地球連邦軍の最新兵器RX-78ガンダムがアムロという民間人の少年を迎え、やがてアムロがガンダムを追い越していくのに対し、Zガンダム

ガンダムMk-II ラフ画

多数の大河原氏の「デザイン」の中でも、すでにMk-IIの意匠が垣間見られる「ラフ画」が数枚ある。「メカニクス」は、Zの文字の入り、足も、まん丸な公の顔の名称も決定していない。このラフ画は、Zのマークがつけられている。このラフ画は、Zのマークがつけられている。このラフ画は、Zのマークがつけられている。

大河原氏
初期ラフ画



ガンダムMk-IIの デザインに 託された意図

Zガンダムの登場が3クール目と決定したことで、それまでの主役を担ったガンダムの重要性が生じた。これについては当時、バンダイサイドとしてはMSVの登場も視野に入っていたというが、認知度やMSVの売り立ちからNGとなった。変わってMSVを経てガンダムの時代へ行き来するようなデザインが模索された。ガンダムMk-IIの誕生に至った。機動戦士ガンダムと機動戦士Zガンダムをつなぐ役割を託されたガンダムMk-IIは、RX-78の意匠を色濃く残しているが、それは必然だったといえる。異議を多めるZガンダム登場までの間、RX-78の進化形といえるガンダムMk-IIは、ユーザーの違和感を和らげる役割を果たした。

デザインへのベースとなったのは大河原氏によるアイデア。それを各デザイナーやアニメーターがアレンジを行い、最終的には藤田一己氏のアレンジでまとめた。最終的な決定作業は1984年11月のこと。機動戦士の1984年12月号など各種媒体に掲載された第一弾では、決定稿と異なるデザインが話題になった。機動戦士Zガンダムの放送開始は1985年3月と、当時のアニメ制作現場が実際にタイトなスケジュールで動いていたのが窺える。

ガンダムMk-II ラフ画 - 機動戦士 -

1/25の中へ、決定稿へ向けて「デザイン」の方向性は要約される。大河原氏の案をまとめたデザイナーは、メカニクス方面監督の内田清氏、作画監督の北沢寛氏などともアニメーション作画を行い、「機動戦士Zガンダム」の制作を行っている。このラフ画は、Zのマークがつけられている。このラフ画は、Zのマークがつけられている。



内田清氏ラフ画
1984年11月1日



藤田一己氏ラフ画
1984年11月5日



藤田一己氏ラフ画
1984年11月5日



大河原氏ラフ画



北沢寛氏ラフ画

ガンダムMk-II 決定稿へ

機動戦士の最終案は、実は平行して進められていた。ガンダムMk-IIのデザインは、藤田一己氏が最終的に決定した。藤田一己氏は、このラフ画に基いて作業を進めていた。このラフ画は、Zのマークがつけられている。このラフ画は、Zのマークがつけられている。

こうして完成したZガンダムのデザインは、劇中の活躍も相まって現在も支持され続けている。それはファンに広くZ系という言葉が普及したことからわかるように、RX-78とは異なるガンダムの1カテゴリーを確立したことを証明している。

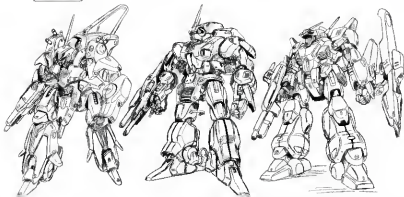
実際、Zガンダムのデザインとして知られているのは、大河原氏、村上克司氏、藤田一己氏の案。村上氏の案は「Zガンダムの通り、藤田氏によるクリナップによって、劇中ではサイコガンダムとなった。大河原氏はスペースシャトル的なウェーブ、ライダーへの可変機構を取り入れたもので、複数のスケッチが描かれている。その中でもVG翼を背面に前面へ移動させたアイデアは、藤田氏のZガンダム案にも採用されているという。

実際のデザイン作業の流れについては、本作では複数のデザイナーが参加し、またZガンダムの登場が3クール目となったこともあって、非常に状況が複雑化している。たとえば、永野満氏による「ZETA GRINDAM」と記されたラフ案は、あくまで新作「ガンダム」のコンセプトデザインとして、企画最初期に描かれたもの。大河原氏も初期に描いたのは、RX-78の後継機的なデザイン。延長にあり、これらは「Zガンダム」の直接的なベースではない。

Zガンダム MSラフスケッチ

ここではZガンダムの各デザイナーが描いたラフスケッチの中から、いくつかを紹介しよう。また、正式に登場するMSのラフ段階も併せてピックアップする。

藤田一己 画



●藤田氏のアイデアは、作中に登場する特定のMSをデザインしたものではなく、「Zガンダム」の方向性を模索するためのコンセプトワークといえるラフスケッチである。ここで描かれた案が後のMSデザインへと繋がっていく。

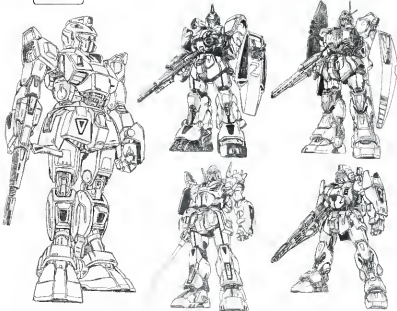
藤田一己 画

キャブランのラフ案



▼藤田氏による代表的なMSデザインであるキャブランの初期案。最終に採用されたバインダーなど、その特徴が表れている。後にクリンナップされた。

大河原邦男 画



大河原 画

リック・ディアス



▼「Zガンダム」の最終形態に突如とされた1機で、作品の世界観を強く印象付けた機体。最終からシルエットに大きな変更はなく、細部のディテールや試案が変化した。

実際にプラモデルの展開も幾度となく実現し、近年でもRG（リアルグレード）やGUNPLA EVOLUTION PROJECTなどにおいてZガンダムデザインの完全なる立体化をすることを目指した試行錯誤が、今なお繰り返されている。

「Zガンダム」という作品のデザインは、それまでの「ガンダム」のデザインをより緻密でハイディテール化し、ジョン・ウッドだけではなく多様性を打ち出した。それがもたらしたのはメリットばかりではなかったかもしれないが、MSやロボットのデザインを1ランク引き上げたことは間違いない。

この多様性の実現は、藤田氏をはじめ、若い世代、複数のデザイナーが積極的にスタッフとして採用されたことが大きな要因だ。デザイナー一人がメインデザインを担当するのではなく、複数のデザイナーのアイデアがまとめられるというプロセスマット、これまでのロボットアニメでは珍しいパターンである。そして、単に参加するだけでなく、若いデザイナーのアイデアを積極的に採用する方向が打ち出されたことも大きい。

「ガンダム」ブームを牽引したのは、まさにもなく新しい世代だ。「ガンダム」で育った彼らの若い思考を取り込み、新たな可能性を見いだそうとする空気がそこにはあった。MSという存在が現在でも色褪せない理由は、「Zガンダム」の時代は、カテゴリーとしての緻密さや情報量が引き上げられたことも、大きく影響しているはずだ。

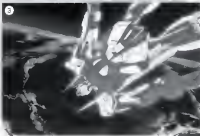
画期的
だった
!!

Zガンダムのメカ演出

機動戦士Zガンダムで使われたメカ演出や表現には、その後のガンダムシリーズ作品、ひいてはロボットアニメで普遍的になったものも多い。ここではそんなメカ演出のうち、印象深いものをピックアップしてみた。

03 → 大気圏というスペクタクル!

大気圏に突入し圧縮熱で燃え尽きるか否か、というスペクタクルは「ガンダム」からおなじみ。オプションなしで突撃可能なZガンダムの特異性を強調する場面も多かった。また、「Zガンダム」ではシャトル打ち上げを巡る攻防という見せ場も増えている。ロベルトの戦死を乗り越えるアポリーやカミーユたちを見送るアムロなど、印象的なシーンも多い。



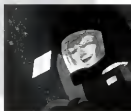
01 → 全天周モニターという発明



→ コクピット内部は暗状態で、人が乗っていない時は画面の奥意は残り込まない。モニターがオンになると周囲の風景を投影する。



グリアス戦役時代のMS開発技術の革新の一つとして挙げられる全天周モニター。アニメ制作における「コクピット内部の作画コスト」を省く効果のほか、MSに乗るキャラクターのドラマシーンでも、MSの悪意いじめ（Z8ペーサー版）と合わせて熱烈的な描写が出来る。一方、ギャブランなどは全天周モニターという死角があるなど、アニメ制作のための方策を上手くメカ描写の演出に取り込む例も。



02 → 意外? 当然? メカニカルMS

右の写真は、ロザミアがネモのハースを読み機体を起動させるシーン。当時のハリウッド映画などでは車のハースを連結させてエンジンをかけるシーンがよく見られるが(1984年の「ターミネーター」が有名)、恐らくそこからのインスパイアだろう。無論、現代の車では無理だし、「いわんやMSをや」という感じだが、製作当時の機械戦が踊る。



『ガンダム』にない要素が多く盛り込まれた理由とは? 「Zガンダム」はいうまでもなく「機動戦士ガンダム」の続編であり、受け継がなければならないものは数多くあった。「ガンダム」がヒットした要因のひとつ「リアリティ」は、TVシリーズ本編から劇場版、さらにはMSVを経て、よりいっそう重視されるようになっていた。

一方、玩具やプラモデルなど関連商品のヒットを生むこともまた「Zガンダム」に課せられた使命であった。「変形するリアルなメカ」の先鞭を外から連綿とされる形の「戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー」のヒットを受け、「Zガンダム」でも多数の変形メカが登場する。

つまり「ガンダム」がヒットした要因である、ミリタリーやSF的リアリティと、商業的な成功のための玩具的な先着無難さの一つにまとめることが本作のメカには求められた。その上で、映像を作るクリエイターの常として、今までにない新しいアイデアや表現したいことが詰め込まれていく。無論それらは当時の流行や科学、存在していた機械、ガジェットの(当時はこのような言葉はまだ一般的ではなかったが)に対する感覚と無縁ではない。

こうして生まれたのが「Zガンダム」のメカアクションというわけである。「見応えバランスなようにして、実はよく考えられた上で作られた映像であることが、見返すほどにわかるはずだ。

※05年に公開された劇場版では、Zガンダムの変形シーンが省略しなされ、TV版から20年後の映像であった。

04 → Zガンダム の花形? 可変MS&MA



本作に登場するメカが持つ最大の特徴といえはやはり可変機だ。ムーバブル・フレームの発明により変形して推力ベクトルを揃えるというのが設定上の利点。口きかないファンは玩具的な機構(実機、当時人気だった「トランクスフォーマー」へ対抗する意味合いもあったという)として、その必要性について否定的だが、シーンによっては非常に有効に変形機構が使われている。飛行(MA)形態でクローを備えている機体も多く、組み合いでのドッキングにおいて、こうしたクローも活躍した。ただ、当時の模型技術では変形ギミックの再現が困難だったことは、見ていた子どもたちに多少の損傷を残すことになった。

モビル・ガンダムのモビル・フォーメーション形態はその大きさを保ちながら、機体の要素を演出。Zeta Gundamは本来の機体の威力で力強いメカと見られ、Zeta Gundamや他の変形機を売った。変形機にはできない変形機構で表現するZeta Gundam。どれも変形機構を持つMS(MA)を得意に描いたシーンだった。

07 → 宇宙船に往うということ

「Zガンダム」ではアーガマの居住プロックを描き、宇宙における居住機材の暮らしを見せている。オープニングでの居住プロックが回転するシーンは印象的だ。また、第7話ではマスクをつけたライオンシャワーを突き付けられるというサービスシーンに見えぬサービスシーンもあった。「Zガンダム」の劇場版のセイラさんのシャワーシーンに比べると、かなりリアルである。



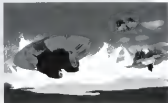
05 → MSにも必殺技が……!?

ロボットアニメ的な「必殺技」をあえて描いていた「Zガンダム」から、「Zガンダム」ではメカ・バスター・ランチャーに代表される必殺技系の武器が特徴。しかし特機からエネルギー供給を受けるという、リアリティある描写でスペクトルの一つとなった(命中率が低いのはご愛嬌)。



06 → 飛べる 飛べないを明確化する!

本作ではSFS(サブ・フライト・システム)が多量登場しているのも特徴。これは飛行可能な可変機との差別化を行い、それぞれの戦い方(有利不利)の違いを明確にしている。また、可変機の中でもアシシマーのような旧型とギャランのような新鋭機で微妙に差をつけつつ、SFSでもMS搭載数に違いを付けるなど、かなり細かく描写がなされていた。



05 → オラの演出とニュータイプ

「Zガンダム」では「勘が働く」程度のニュータイプ能力の描写が、実際に戦術力として描かれた本作。物語終盤はかなりオカルティックだが、「逆襲のシャア」から「Zガンダム UC」に至るまで、後の作品におけるニュータイプ表現の幅が広がった、ともいえるかもしれない。



従来の主役メカは基本的に最終回辺り以外ではあまりダメージを受けないが、「Zガンダム」では、そういったお約束が除外されていたのも特徴。ガンダム Mk-Ⅱのように登場してすぐ破壊したり、Zガンダムのように初登場時に敵艦キャラが爆発し、助け合い敵を撃破するだけだったりと、あまり優遇もされていない。ある意味、非常にリアルな扱いだ。



人はナセ羽交い縛め
するのか!?

特戦隊士Zガンダム では、MS戦の最中たというのに手にしたビームを撃つことなく、相手に飛びかかり組み付く、もしくは背後から羽交い絞めにするシーンが非常に多い。そんな取っ組み合いのシーンから見えてくる Zガンダム のメカ演出の真髄とは?

グリフス戦役

クリフス戦役
百人組

381

潰すんなら
早くしなッ!



第14話「アムロ再び」より

コサミアのキーンソマン、満ち果てた蜜し“する”
と惹き込めかゝる一途。だが、当のロサミアは全然
紳士。空中で一気に落下して熟練動をかけること
タムタム。目は眩い。顔はきれいな。ロサミアが
エースの風船も、是れを見るまで。ソーン

2本目

もっと生きていければ
いいパイロットに
なれたものを!



第10話「再会」より

2 番目仲間近く戦ったカクノコンとシェリットのマウゼイ30方ミースのカンタムMk II おさき隠しかかるシェリットと対照的に死角から一瞬で閉合いを始めるカンタムMk IIに引き合いになるカクノコン 戦った神崎ウエンさんの様子をなげれば急なカクノ

14

1本目！
神樹がいるって
信じたくなったよ！



第5話「父と子」より

1. フォニアスを盗み逃匿を図るカ。→エルの父 フランクリン(第5話) 捕らえよつとするワットロヤカミ→エルのカンダム(第6話)に陥るがやる 脱物しながら馬子にヒームを襲うくるフランクリンにヒト。→そこは捕らえよつするべき

5本

いい腕だ
見込んだだけのことはある



第21話「セーラの鼓動」より

「この小説の中に安部君が、プロット、キャラクター、
 設定、……、切りかた、……、思、……、最後、……、読み付き
 プロット、……、の胸を突く、……、読み付き必要は、……、なる
 はずだが、……、プロットは見えているだけ、……、物語、……、

4. 本表由()填列。

フォウ、分かるか？
俺はカミーユだ！



第36話「キリマンジャロの嵐」より

サイコ・ガンダムに黄金ブイワ
 説教しようとするカースの一面
 の暗示。締めノーンはともかく死
 さが供れる名場面。その一方でサ
 イコ・ガンダムもアムロのリク
 ティアスを手もたて責めようとする
 MSとのサイス比もよくわかり
 どれもサイコ・ガンダムの存在感
 を思ふところ。

第17話「ホンコン・シティ」より



とは「機動戦士ガンダム」の頃に
とんこ見られぬ。(「カト・イシノ」
と) まだ手法が發明されていな
ったというのもあるが、「ガンダム」
の頃はあくまで機動という状況の
中で、個々がどう行動するかを推
して、個々がどう行動するかを推
しては被弾シキンにおいても、常
と人との関係は結構よく、主題
がフットしてこののだらう。サイ
ン・ガンダムの制限、このあたり
ては必死に、II(カミ・ユ)の姿は
よきよきの象徴的なシキンのな

敵同士は会話をすることができない
そんな中でドラマを作るために考え
られたものが、この「取っ組み合い」
なのだろう。コクピノットでのキャラ
クターのカノトインという手法と合
わせ、敵味方の宿縁を描くための非常
に上手く機能している。相手を罵り
あるいは相手を説得する、といった
場面では非常に効果的だ。

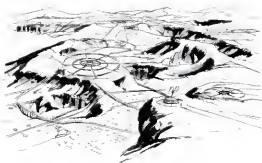
「機軸第12カンの2」の戦況は、実はMS同士で取っ組み合いをするシーンがとっても多い。このページで取り上げたものはごく一部で、一回の戦いシーンで必ず一面は掴み合いが行われている。中には「正直にビームを撃てばいいのに、なんでそんな回りくどいことを……?」と思ってしまう場面もある。実際、作中で他のキャラクターが「ブノコミ」が入ること

より多彩にドラマを描く
画期的な手法だった

永瀬 唯

インタビュー

“リアル”は
いくつもあるんです



「Zガンダム」を支える科学っぽい単語や名称、それに準じて描かれていた設定の数々。初代「機動戦士ガンダム」が生んだ新しい仮想現実を「宇宙世紀」という本物の未来感に実装していった立役者が、「設定へス」のクレジットでSF設定を担当した永瀬唯氏だ。本誌お馴染み、作品の企画にも携わった、元サンライズの井上幸一さんをナビゲーターに、あの“らしさ”を生み出した秘訣をお聞かせ。

「GUNDAM CENTURY」がすへての始まり

——永瀬さんは、設定考証を担当されていたと聞いています。まず、どのような経緯で「機動戦士Zガンダム」(以下「Zガンダム」)に関われるようになったのかを教えてください。

永瀬(以下、永) 81年にみのり書房さんから受託された「宇宙開拓戦士Zガンダム」(※1)の制作をやりました。あれは、元々は同人誌をベースに成立したムックだったんですが、いつの間にか書いであることが、一部がオフィシャルになってしまいました。当時、まだ「機動戦士ガンダム」を製作する機では、アニメのマニアには、正直あまり期待していなかったんです。

『Zガンダム』では、実際の科学ネタを持ち込んで、ハードSFマニアやミリオタにもメッセージを送ったつもりだったんですが、モデリングのヒントになっただけでしたね(笑)

それで、軍事、宇宙なんかの専門の方をフィクションの世界に引き出すための何かと、富野さんたちが色々あつてみたんです。でも、まだそのころの本物の専門の方は「ミロフスキー粒子」や「メガ粒子砲」とか聞いただけで、目を白黒するだけだった。そこで理屈付けに動員されたのが、アメリカ雑誌に本物の科学研究や技術開発などだけと、とてもよくふつ飛んだSF的なものを紹介していた僕だったわけです。

で、SFみたいな科学技術ネタを書いている人間が、オタクでないはずがない(笑)。どうでもいい屁理屈が出る(笑)、出ること。

井上(以下、井) 小理屈をコネコネとね(笑)。富野さん自身はそういうのは「どうでもいい」と思っているんですが、勘違いしている人がいるみたいですね。

永 そうです。どれも本編が終わった後に、色々な人が後付けで作っていたんです。「RX-78」とか。

井 あれは当時「アニメク」(ヘラゴート刊)の編集長だった小牧(雅伸)さんが付けたんですね。

永 車の「RX-7」が好きだったからだと聞きました。

井「Zガンダム」に参加した「仲室倉」(※2)のメンバーは、その後のガンダム系関係などでも、好きな車のモデルナンバーをMSに後付した

りしてたりしていますよ。

永 [ENDAM CENTURY] 的なものには前例があるんです。「スター・トレック」ハンドブック」というもので、アメリカのスター・トレックファンが、登場するメカの図面や設定を割り、架空の名前を付けたりして本にしたものなんです。

それが後の本家の作品に反映、継承されているという。まさに前例ですよ。日本問わず、そういうものがある、なんでもつけられる時代だったんです。

井 [ENDAM CENTURY] は「ガンダム」の脚本を書いていた松崎(健一)さんなんかも参加していた同人誌もベースになっていますからね。

所詮はお遊び。なんですけど、今見ると珍々たるメンバーが関わっている。

永 大学生だったのに、なにかとおさかた(笑)のが、河森(正治)おハル(美術系講座)は大人しくて、ただひたすら美少女を描き続けていた。あの時のメンバーは、そのま

まスルスとプロの世界に入った人が多いですね。

井 今は脚本家としても活躍している、夜田繁さんもうですね。

永 その世界の中で、機動誌が古オウマやフルスクラッチを作ったりして、井 サンライズ企画室の飯塚止夫さんが采っていました(笑)。それに、

企画部だった山浦崇二さんが後の「MSV」(モビルスーツバリエーション)のきっかけになるものを仕掛けて、大河原(邦男)さんにイラストをどんどん頼んでいたこともあって、「本気にしろやうけどいいのかな」と。ちょうど劇場版の「真・真・戦士編」のすぐ後に発売された、一番盛り上がりがあった時期でしからね。

永 [ENDAM CENTURY] を作っていた時、劇場に行ったんですよ。傍の席に孫を連れてお爺ちゃんがい

たんです。お爺ちゃんの方が前のめりになっちゃって(笑)。

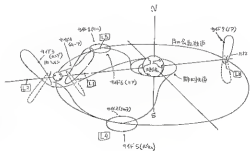
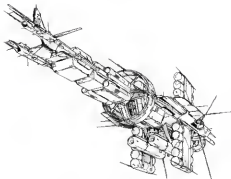
井 戦争映画みたいなんです。ええ(苦笑)。サンライズ的には、いろいろ各方面からの質問に答えるのは面倒ですから、「本編以外のところは勝手に広げてもらっていいだろう」ということが「MSV」にも繋がって、ザク○○型。などの方にも組み込まれて行っただけです。

——「MSV」についてはどう思われましたか?

永 同志。だと思っていましたよ。機動誌の広告に「このガンダム、君には作れない」というキャッチコピーを出して(笑)。

井 UFOと宇宙(ユニバース)出版という雑誌があったんですが、そこに「ガンダム」や「スター・ウォーズ」は、宇宙からヒントを与えられて作った(笑)。でも、永瀬さんに考証を頼む前、「NAS D」(現在のJAXA)の前身団体のひとつに協力を頼めな(笑)って

富野さんが言っていたんですが、あの



永 日本諸ソフトもまだまだ頼れて
きませんでしたから。

永 本が売っていた時代だから、作
家さんもそれなりに突入りがあり、
そんな高級でも買えたのでしよう。

井 でも、縦書きが読めるものが少
なく、横書きではその気になれな
い、という作家さんも多かったよう
です。

永 事柄的なアイデアはどのように
活かされていったのでしょうか？

井 初代は「旧約聖書」、「Zガン
ダム」が「新約聖書」といった感覚で
すよ。ただ旧約であるからこそ「ガ
ンダム」での設定をよく確認しない
まま新約の「Zガンダム」を作っ
てしまった。5年後に制作しているの
に、物語上では7年後だったの、
そこでも混乱しちゃったり。

永 月間のサイドのラダランジェホ
イントなども設定でちゃんとやって
あるんですけど。

井 それを理解してやれるスタッフ
がいなかった。「サイド3から地球
は見えるのか」とか、「月の裏側
からサイド3は見えるのか」とか
ですね。そういうのは「ミノフスキ
物理学」は「Zガンダム」の根っこ
に組み込まれてたんですね。

永 うまく組み込めてはいないです
ね。富野さんは「ミノフスキ物理
学」を外したっていったんですが、
地上スレスレをMSが飛んだりする
カッコよめの方が優先されるんです。

井 ああいうシーンは「戦闘メカ
ザブングル」でやってました。ホバ
ーは常に土はこりを描かなくちゃい
けなくて、セルにエンプラシで描くの
はとても飽がつかやすいし、地面が

凸凹なので、背景とセルを組み合わ
せる時の手間も増えました。その点「装
甲騎兵ボトムズ」は足元が数枚でホ
コリも立っていい、平らですから（笑）。

永（設定次第では）両作とも変わ
って行くんですけど。初代と劇場三部
作は、今から見れば古典的な作り方
です。今「Zガンダム」あたりから、
現在につながる作り方になってきた
んじゃないでしょうか。

井 富野さんは「前の「ガンダム」
とは全然違った作品を作りたい」と
いつも言っていたよね。

永 あれは、ちょうど派兵機を要
求したようなものと考えてください。
あの下向き顔だと、内閣に衝撃波
により熱が生まれるので、そこに熱
料を加えて、それを推力にしよう！と
当時は単なるSFでしたが、最近よ
うに近しいものが本当にできてしま
した。再突入のアイデアで「ワン、
オブ、ゼム」だったのですが、

井 大気圏突入は富野さんの発案で
すか？

永 変形するガンダムというのが最
初から決まっていたんです。な、
大気圏突入ができるガンダムだと。
大気圏突入に新しい、仕掛けはな
い。それで「フライイングアーマー
」ができてきたんです。

永 そこに「バリエー」というも
のがありますよ、と。

井 で、見栄えのいい方はフライ
ングアーマーに。

永 バリエーに対して、他の手段
でやるMSが出た、そりゃあも
う、バリエーはたまたまの、食い物
になります、という前提です。（笑）

永 「ガルド」の設定も、24時間
365日無休で働いていうような超大型
行機というの、すごいアイデアで
すよね。

永 元々、ああいう構想はあるん
です。最終戦争の後、原子力で無限に
飛べる航空機というやつで、原子力
潜水艦も、空気の汚れさえ気にしな
ければ、ものすごく長時間潜ってい
られますよね。

永 SF的アイデアが山盛りです。
永 ただ、そういうものに、当時の
アニメ好きは関心を持ってくれな
かったんですよ。

井 「アーク」にしても、重力フ
ロックスのアイデアなどは、すぐリ
アルに見えました。

永 実はあれは、リアルに考えると
色々辻褄が合わないんですが、そこ
は割り切っておかげで見栄えが良
くなりましたよね。

井 「全天周監視システム」というのも
おかげで、コクピット内にカメラが
入れる、それに、あくまでもモニタ
ーに映した宇宙だから、真つ黒じや
なくて青くていい。

永 黒だとセル傷やゴミなどにとでも
注意しないといけないんです。あれ
は多分、富野さんのアイデアじゃな
いでしょうか。それに、富野さんは
いつも変わった事をしようとする
人なんです。

永 僕が考えたら、コクピットを大
きくしてパイロットにはしませんね。

永 リアルというのは
考え方次第で
いくつもあるんです

永 前々から言われてるんですが、
ミリオタの間では、巨大ロボットは
戦艦的なか、それとも戦車なのか
と、戦艦機であるのサイズなら、水
より比重が軽いとおかしい。でも
歩けはズシン、ズシン、で重さ
は戦車っぽいでしょ。その辺を気に
したのが「機動警察パトレイバー」
です。それ「レイバー」は自動車と
いう発想です。

井 設定でいえば、ガンダムはと
ても軽いですよ。60トンです。
その代わりに「ルナ・トランウム合
金」も、らしそう。設定を付けるわ
けです。

井 「ガンダム」で言われるように
なつたリアリティですが、「Zガン
ダム」の中でリアリティはどの程度
のレベルで考えていたか。

永 リアル、というのは考え方次第
でいくつもあつた。そもそもリア
リティとリアリティは違います。物
語のリアリティと設定のリアリティ
も違います。だから、使い分けは
ないですよ。

井 「Zガンダム」でのスペックは永
瀬さんですか？

永 いえ、スペックは作ってません。
編集者とか、そっちで作ったんじや
ないですか？

井 じゃあ、当時の設定制作と、そ
の周りでしようね。

井 「ガンダム」の頃に比べて、妙
にちゃんと作られている印象があ
ります。実際、後の作品もそれを継承



しています。でも出力などは、核融合炉を使いながら動力機で3000馬力程度と、色々とアンバランスだったりします。そのあたりに意図があると思うのですが。

永 FENNAM CENTURYでは「馬力」にしていますからね。

井 真面目に考えると、そもそもその出力とか馬力とかは、どれのことなんだ。何を動かすモーターなのか、一個一個違うはずだし、燃料の問題もありますし。それこそ、コバンタの核融合エンジンがでかいと無理ですよ。

永 SFはどこかで魔法を導入しなければダメなんです。そのためには、カッコいいキーワードや言葉を作るのが、僕の仕事なんです。そしてどのリアリティを過半かの割り切りが必要なんです。でも、いまだにそれがわかっていないような気がします。

「フンオフ」ができるようになって

時代が「Z」に追いついてきた

——確かにユーザーの多くは、理屈よりも指標を求めている気がしますね。「スーパーカブーム」などもそうでした。最高速度のカタログデータが2キロ速うだけで「一番速い」ということ（笑）。

永 当時僕が理屈を求めて納得したのは「どうしてMはこんなに次々と新型が出てくるのか」ということ。した、あれは、エンジンなどの基

本部分は同じで、周辺の物を用意によって置き換えているんだらうと。例えばアメリカのエンジンも、NASAやロケットの軍用のものの中には、60年代から基本設計は同じで、出力は倍近くはなっているものがある。

同じタイプでも、改造をすることで進化しているんです。「パロノクテノロジー」という言葉があるんですが、これはとにかく肥大化して行く、または些末な物をどんどん付け加えていくことなんです。「ガウ」は、いくらかでも変えられん。現在は3Dプリンターもできてきたから、そういう世の中になってきたら、ワゴンが作れるんじゃないか。

井 まさに「ギャン」ですね（笑）。**永** 実は手作りと同じです。ザクザクは、一体一機載人の手作業なんじゃないですか（笑）。**井** MSの世界にも3D立体機人とか、国産機人というのが出てくるかもしれない（笑）。

永 必要なのは、ガワのデザインのカッコよさの中に、いかに素体を上手く組み込むか、になる。**井** 「装甲騎兵ボトムズ」のAタイプも同じような考え方です。か。

——フレームや武装は変わらないです。当然のことですが、MS作りはライシスシステム化されていると考えないで、みんなに大衆に作れません。でも、国力、財力、資金の力を考えたら、そうじゃないと無理なんです（笑）。

SFはどこかで魔法を導入しなければダメなんです。そのためには、カッコいいキーワードや言葉を作る。それが僕の仕事なんです。

は、国力そのものが下がっている、いくつもの国が跳躍成長している。うな世界です。資源も少ない。だから、その隙には巨大な企業がある。各国に次々と色んなMSを売っているんだと。

井 技術といふものをいかに利用する営利企業（笑）。**時代が「Zガンダム」に追いついた、と言えないですか（笑）。****永** 例えば、今は当たり前のタブレットはすでに映画の「2010年宇宙の旅」に登場してました。よく見ていると、宇宙ステーションに入港する宇宙船の中や主人公が使っている場面があります。

井 「機動戦士ガンダム91」でも学生たちが使っています。**永** 「Zガンダム」の前は、月の都市には「フオン・プラウン」の名前は付いてないんです。余談ですが「フオン・プラウン」という月面都市の名付け親は僕です（笑）。でも、こうしたら設定も、みんな覚えていきます。と言えどもはほとんどないです。でも、それもありモノが引く張っているものが多いです。か。

井 強化人間もストリー無から出てきたものですか？**永** 設定のアイデアは僕ではありません。富野さんからは「メカフスキー・クラブ」は避けたいと言われていました。でも、シーブリーはメ

カオスの種れですからね。ガルド殿が3つ、4つ、5つ、6つ、7つ、8つ、9つ、10つ、11つ、12つ、13つ、14つ、15つ、16つ、17つ、18つ、19つ、20つ、21つ、22つ、23つ、24つ、25つ、26つ、27つ、28つ、29つ、30つ、31つ、32つ、33つ、34つ、35つ、36つ、37つ、38つ、39つ、40つ、41つ、42つ、43つ、44つ、45つ、46つ、47つ、48つ、49つ、50つ、51つ、52つ、53つ、54つ、55つ、56つ、57つ、58つ、59つ、60つ、61つ、62つ、63つ、64つ、65つ、66つ、67つ、68つ、69つ、70つ、71つ、72つ、73つ、74つ、75つ、76つ、77つ、78つ、79つ、80つ、81つ、82つ、83つ、84つ、85つ、86つ、87つ、88つ、89つ、90つ、91つ、92つ、93つ、94つ、95つ、96つ、97つ、98つ、99つ、100つ、101つ、102つ、103つ、104つ、105つ、106つ、107つ、108つ、109つ、110つ、111つ、112つ、113つ、114つ、115つ、116つ、117つ、118つ、119つ、120つ、121つ、122つ、123つ、124つ、125つ、126つ、127つ、128つ、129つ、130つ、131つ、132つ、133つ、134つ、135つ、136つ、137つ、138つ、139つ、140つ、141つ、142つ、143つ、144つ、145つ、146つ、147つ、148つ、149つ、150つ、151つ、152つ、153つ、154つ、155つ、156つ、157つ、158つ、159つ、160つ、161つ、162つ、163つ、164つ、165つ、166つ、167つ、168つ、169つ、170つ、171つ、172つ、173つ、174つ、175つ、176つ、177つ、178つ、179つ、180つ、181つ、182つ、183つ、184つ、185つ、186つ、187つ、188つ、189つ、190つ、191つ、192つ、193つ、194つ、195つ、196つ、197つ、198つ、199つ、200つ、201つ、202つ、203つ、204つ、205つ、206つ、207つ、208つ、209つ、210つ、211つ、212つ、213つ、214つ、215つ、216つ、217つ、218つ、219つ、220つ、221つ、222つ、223つ、224つ、225つ、226つ、227つ、228つ、229つ、230つ、231つ、232つ、233つ、234つ、235つ、236つ、237つ、238つ、239つ、240つ、241つ、242つ、243つ、244つ、245つ、246つ、247つ、248つ、249つ、250つ、251つ、252つ、253つ、254つ、255つ、256つ、257つ、258つ、259つ、260つ、261つ、262つ、263つ、264つ、265つ、266つ、267つ、268つ、269つ、270つ、271つ、272つ、273つ、274つ、275つ、276つ、277つ、278つ、279つ、280つ、281つ、282つ、283つ、284つ、285つ、286つ、287つ、288つ、289つ、290つ、291つ、292つ、293つ、294つ、295つ、296つ、297つ、298つ、299つ、300つ、301つ、302つ、303つ、304つ、305つ、306つ、307つ、308つ、309つ、310つ、311つ、312つ、313つ、314つ、315つ、316つ、317つ、318つ、319つ、320つ、321つ、322つ、323つ、324つ、325つ、326つ、327つ、328つ、329つ、330つ、331つ、332つ、333つ、334つ、335つ、336つ、337つ、338つ、339つ、340つ、341つ、342つ、343つ、344つ、345つ、346つ、347つ、348つ、349つ、350つ、351つ、352つ、353つ、354つ、355つ、356つ、357つ、358つ、359つ、360つ、361つ、362つ、363つ、364つ、365つ、366つ、367つ、368つ、369つ、370つ、371つ、372つ、373つ、374つ、375つ、376つ、377つ、378つ、379つ、380つ、381つ、382つ、383つ、384つ、385つ、386つ、387つ、388つ、389つ、390つ、391つ、392つ、393つ、394つ、395つ、396つ、397つ、398つ、399つ、400つ、401つ、402つ、403つ、404つ、405つ、406つ、407つ、408つ、409つ、410つ、411つ、412つ、413つ、414つ、415つ、416つ、417つ、418つ、419つ、420つ、421つ、422つ、423つ、424つ、425つ、426つ、427つ、428つ、429つ、430つ、431つ、432つ、433つ、434つ、435つ、436つ、437つ、438つ、439つ、440つ、441つ、442つ、443つ、444つ、445つ、446つ、447つ、448つ、449つ、450つ、451つ、452つ、453つ、454つ、455つ、456つ、457つ、458つ、459つ、460つ、461つ、462つ、463つ、464つ、465つ、466つ、467つ、468つ、469つ、470つ、471つ、472つ、473つ、474つ、475つ、476つ、477つ、478つ、479つ、480つ、481つ、482つ、483つ、484つ、485つ、486つ、487つ、488つ、489つ、490つ、491つ、492つ、493つ、494つ、495つ、496つ、497つ、498つ、499つ、500つ、501つ、502つ、503つ、504つ、505つ、506つ、507つ、508つ、509つ、510つ、511つ、512つ、513つ、514つ、515つ、516つ、517つ、518つ、519つ、520つ、521つ、522つ、523つ、524つ、525つ、526つ、527つ、528つ、529つ、530つ、531つ、532つ、533つ、534つ、535つ、536つ、537つ、538つ、539つ、540つ、541つ、542つ、543つ、544つ、545つ、546つ、547つ、548つ、549つ、550つ、551つ、552つ、553つ、554つ、555つ、556つ、557つ、558つ、559つ、560つ、561つ、562つ、563つ、564つ、565つ、566つ、567つ、568つ、569つ、570つ、571つ、572つ、573つ、574つ、575つ、576つ、577つ、578つ、579つ、580つ、581つ、582つ、583つ、584つ、585つ、586つ、587つ、588つ、589つ、590つ、591つ、592つ、593つ、594つ、595つ、596つ、597つ、598つ、599つ、600つ、601つ、602つ、603つ、604つ、605つ、606つ、607つ、608つ、609つ、610つ、611つ、612つ、613つ、614つ、615つ、616つ、617つ、618つ、619つ、620つ、621つ、622つ、623つ、624つ、625つ、626つ、627つ、628つ、629つ、630つ、631つ、632つ、633つ、634つ、635つ、636つ、637つ、638つ、639つ、640つ、641つ、642つ、643つ、644つ、645つ、646つ、647つ、648つ、649つ、650つ、651つ、652つ、653つ、654つ、655つ、656つ、657つ、658つ、659つ、660つ、661つ、662つ、663つ、664つ、665つ、666つ、667つ、668つ、669つ、670つ、671つ、672つ、673つ、674つ、675つ、676つ、677つ、678つ、679つ、680つ、681つ、682つ、683つ、684つ、685つ、686つ、687つ、688つ、689つ、690つ、691つ、692つ、693つ、694つ、695つ、696つ、697つ、698つ、699つ、700つ、701つ、702つ、703つ、704つ、705つ、706つ、707つ、708つ、709つ、710つ、711つ、712つ、713つ、714つ、715つ、716つ、717つ、718つ、719つ、720つ、721つ、722つ、723つ、724つ、725つ、726つ、727つ、728つ、729つ、730つ、731つ、732つ、733つ、734つ、735つ、736つ、737つ、738つ、739つ、740つ、741つ、742つ、743つ、744つ、745つ、746つ、747つ、748つ、749つ、750つ、751つ、752つ、753つ、754つ、755つ、756つ、757つ、758つ、759つ、760つ、761つ、762つ、763つ、764つ、765つ、766つ、767つ、768つ、769つ、770つ、771つ、772つ、773つ、774つ、775つ、776つ、777つ、778つ、779つ、780つ、781つ、782つ、783つ、784つ、785つ、786つ、787つ、788つ、789つ、790つ、791つ、792つ、793つ、794つ、795つ、796つ、797つ、798つ、799つ、800つ、801つ、802つ、803つ、804つ、805つ、806つ、807つ、808つ、809つ、810つ、811つ、812つ、813つ、814つ、815つ、816つ、817つ、818つ、819つ、820つ、821つ、822つ、823つ、824つ、825つ、826つ、827つ、828つ、829つ、830つ、831つ、832つ、833つ、834つ、835つ、836つ、837つ、838つ、839つ、840つ、841つ、842つ、843つ、844つ、845つ、846つ、847つ、848つ、849つ、850つ、851つ、852つ、853つ、854つ、855つ、856つ、857つ、858つ、859つ、860つ、861つ、862つ、863つ、864つ、865つ、866つ、867つ、868つ、869つ、870つ、871つ、872つ、873つ、874つ、875つ、876つ、877つ、878つ、879つ、880つ、881つ、882つ、883つ、884つ、885つ、886つ、887つ、888つ、889つ、890つ、891つ、892つ、893つ、894つ、895つ、896つ、897つ、898つ、899つ、900つ、901つ、902つ、903つ、904つ、905つ、906つ、907つ、908つ、909つ、910つ、911つ、912つ、913つ、914つ、915つ、916つ、917つ、918つ、919つ、920つ、921つ、922つ、923つ、924つ、925つ、926つ、927つ、928つ、929つ、930つ、931つ、932つ、933つ、934つ、935つ、936つ、937つ、938つ、939つ、940つ、941つ、942つ、943つ、944つ、945つ、946つ、947つ、948つ、949つ、950つ、951つ、952つ、953つ、954つ、955つ、956つ、957つ、958つ、959つ、960つ、961つ、962つ、963つ、964つ、965つ、966つ、967つ、968つ、969つ、970つ、971つ、972つ、973つ、974つ、975つ、976つ、977つ、978つ、979つ、980つ、981つ、982つ、983つ、984つ、985つ、986つ、987つ、988つ、989つ、990つ、991つ、992つ、993つ、994つ、995つ、996つ、997つ、998つ、999つ、1000つ、1001つ、1002つ、1003つ、1004つ、1005つ、1006つ、1007つ、1008つ、1009つ、1010つ、1011つ、1012つ、1013つ、1014つ、1015つ、1016つ、1017つ、1018つ、1019つ、1020つ、1021つ、1022つ、1023つ、1024つ、1025つ、1026つ、1027つ、1028つ、1029つ、1030つ、1031つ、1032つ、1033つ、1034つ、1035つ、1036つ、1037つ、1038つ、1039つ、1040つ、1041つ、1042つ、1043つ、1044つ、1045つ、1046つ、1047つ、1048つ、1049つ、1050つ、1051つ、1052つ、1053つ、1054つ、1055つ、1056つ、1057つ、1058つ、1059つ、1060つ、1061つ、1062つ、1063つ、1064つ、1065つ、1066つ、1067つ、1068つ、1069つ、1070つ、1071つ、1072つ、1073つ、1074つ、1075つ、1076つ、1077つ、1078つ、1079つ、1080つ、1081つ、1082つ、1083つ、1084つ、1085つ、1086つ、1087つ、1088つ、1089つ、1090つ、1091つ、1092つ、1093つ、1094つ、1095つ、1096つ、1097つ、1098つ、1099つ、1100つ、1101つ、1102つ、1103つ、1104つ、1105つ、1106つ、1107つ、1108つ、1109つ、1110つ、1111つ、1112つ、1113つ、1114つ、1115つ、1116つ、1117つ、1118つ、1119つ、1120つ、1121つ、1122つ、1123つ、1124つ、1125つ、1126つ、1127つ、1128つ、1129つ、1130つ、1131つ、1132つ、1133つ、1134つ、1135つ、1136つ、1137つ、1138つ、1139つ、1140つ、1141つ、1142つ、1143つ、1144つ、1145つ、1146つ、1147つ、1148つ、1149つ、1150つ、1151つ、1152つ、1153つ、1154つ、1155つ、1156つ、1157つ、1158つ、1159つ、1160つ、1161つ、1162つ、1163つ、1164つ、1165つ、1166つ、1167つ、1168つ、1169つ、1170つ、1171つ、1172つ、1173つ、1174つ、1175つ、1176つ、1177つ、1178つ、1179つ、1180つ、1181つ、1182つ、1183つ、1184つ、1185つ、1186つ、1187つ、1188つ、1189つ、1190つ、1191つ、1192つ、1193つ、1194つ、1195つ、1196つ、1197つ、1198つ、1199つ、1200つ、1201つ、1202つ、1203つ、1204つ、1205つ、1206つ、1207つ、1208つ、1209つ、1210つ、1211つ、1212つ、1213つ、1214つ、1215つ、1216つ、1217つ、1218つ、1219つ、1220つ、1221つ、1222つ、1223つ、1224つ、1225つ、1226つ、1227つ、1228つ、1229つ、1230つ、1231つ、1232つ、1233つ、1234つ、1235つ、1236つ、1237つ、1238つ、1239つ、1240つ、1241つ、1242つ、1243つ、1244つ、1245つ、1246つ、1247つ、1248つ、1249つ、1250つ、1251つ、1252つ、1253つ、1254つ、1255つ、1256つ、1257つ、1258つ、1259つ、1260つ、1261つ、1262つ、1263つ、1264つ、1265つ、1266つ、1267つ、1268つ、1269つ、1270つ、1271つ、1272つ、1273つ、1274つ、1275つ、1276つ、1277つ、1278つ、1279つ、1280つ、1281つ、1282つ、1283つ、1284つ、1285つ、1286つ、1287つ、1288つ、1289つ、1290つ、1291つ、1292つ、1293つ、1294つ、1295つ、1296つ、1297つ、1298つ、1299つ、1300つ、1301つ、1302つ、1303つ、1304つ、1305つ、1306つ、1307つ、1308つ、1309つ、1310つ、1311つ、1312つ、1313つ、1314つ、1315つ、1316つ、1317つ、1318つ、1319つ、1320つ、1321つ、1322つ、1323つ、1324つ、1325つ、1326つ、1327つ、1328つ、1329つ、1330つ、1331つ、1332つ、1333つ、1334つ、1335つ、1336つ、1337つ、1338つ、1339つ、1340つ、1341つ、1342つ、1343つ、1344つ、1345つ、1346つ、1347つ、1348つ、1349つ、1350つ、1351つ、1352つ、1353つ、1354つ、1355つ、1356つ、1357つ、1358つ、1359つ、1360つ、1361つ、1362つ、1363つ、1364つ、1365つ、1366つ、1367つ、1368つ、1369つ、1370つ、1371つ、1372つ、1373つ、1374つ、1375つ、1376つ、1377つ、1378つ、1379つ、1380つ、1381つ、1382つ、1383つ、1384つ、1385つ、1386つ、1387つ、1388つ、1389つ、1390つ、1391つ、1392つ、1393つ、1394つ、1395つ、1396つ、1397つ、1398つ、1399つ、1400つ、1401つ、1402つ、1403つ、1404つ、1405つ、1406つ、1407つ、1408つ、1409つ、1410つ、1411つ、1412つ、1413つ、1414つ、1415つ、1416つ、1417つ、1418つ、1419つ、1420つ、1421つ、1422つ、1423つ、1424つ、1425つ、1426つ、1427つ、1428つ、1429つ、1430つ、1431つ、1432つ、1433つ、1434つ、1435つ、1436つ、1437つ、1438つ、1439つ、1440つ、1441つ、1442つ、1443つ、1444つ、1445つ、1446つ、1447つ、1448つ、1449つ、1450つ、1451つ、1452つ、1453つ、1454つ、1455つ、1456つ、1457つ、1458つ、1459つ、1460つ、1461つ、1462つ、1463つ、1464つ、1465つ、1466つ、1467つ、1468つ、1469つ、1470つ、1471つ、1472つ、1473つ、1474つ、1475つ、1476つ、1477つ、1478つ、1479つ、1480つ、1481つ、1482つ、1483つ、1484つ、1485つ、1486つ、1487つ、1488つ、1489つ、1490つ、1491つ、1492つ、1493つ、1494つ、1495つ、1496つ、1497つ、1498つ、1499つ、1500つ、1501つ、1502つ、1503つ、1504つ、1505つ、1506つ、1507つ、1508つ、1509つ、1510つ、1511つ、1512つ、1513つ、1514つ、1515つ、1516つ、1517つ、1518つ、1519つ、1520つ、1521つ、1522つ、1523つ、1524つ、1525つ、1526つ、1527つ、1528つ、1529つ、1530つ、1531つ、1532つ、1533つ、1534つ、1535つ、1536つ、1537つ、1538つ、1539つ、1540つ、1541つ、1542つ、1543つ、1544つ、1545つ、1546つ、1547つ、1548つ、1549つ、1550つ、1551つ、1552つ、1553つ、1554つ、1555つ、1556つ、1557つ、1558つ、1559つ、1560つ、1561つ、1562つ、1563つ、1564つ、1565つ、1566つ、1567つ、1568つ、1569つ、1570つ、1571つ、1572つ、1573つ、1574つ、1575つ、1576つ、1577つ、1578つ、1579つ、1580つ、1581つ、1582つ、1583つ、1584つ、1585つ、1586つ、1587つ、1588つ、1589つ、1590つ、1591つ、1592つ、1593つ、1594つ、1595つ、1596つ、1597つ、1598つ、1599つ、1600つ、1601つ、1602つ、1603つ、1604つ、1605つ、1606つ、1607つ、1608つ、1609つ、1610つ、1611つ、1612つ、1613つ、1614つ、1615つ、1616つ、1617つ、1618つ、1619つ、1620つ、1621つ、1622つ、1623つ、1624つ、1625つ、1626つ、1627つ、1628つ、1629つ、1630つ、1631つ、1632つ、1633つ、1634つ、1635つ、1636つ、1637つ、1638つ、1639つ、1640つ、1641つ、1642つ、1643つ、1644つ、1645つ、1646つ、1647つ、1648つ、1649つ、1650つ、1651つ、1652つ、1653つ、1654つ、1655つ、1656つ、1657つ、1658つ、1659つ、1660つ、1661つ、1662つ、1663つ、1664つ、1665つ、1666つ、1667つ、1668つ、1669つ、1670つ、1671つ、1672つ、1673つ、1674つ、1675つ、1676つ、1677つ、1678つ、1679つ、1680つ、1681つ、1682つ、1683つ、1684つ、1685つ、1686つ、1687つ、1688つ、1689つ、1690つ、1691つ、1692つ、1693つ、1694つ、1695つ、1696つ、1697つ、1698つ、1699つ、1700つ、1701つ、1702つ、1703つ、1704つ、1705つ、1706つ、1707つ、1708つ、1709つ、1710つ、1711つ、1712つ、1713つ、1714つ、1715つ、1716つ、1717つ、1718つ、1719つ、1720つ、1721つ、1722つ、1723つ、1724つ、1725つ、1726つ、1727つ、1728つ、1729つ、1730つ、1731つ、1732つ、1733つ、1734つ、1735つ、1736つ、1737つ、1738つ、1739つ、1740つ、1741つ、1742つ、1743つ、1744つ、1745つ、1746つ、1747つ、1748つ、1749つ、1750つ、1751つ、1752つ、1753つ、1754つ、1755つ、1756つ、1757つ、1758つ、1759つ、1760つ、1761つ、1762つ、1763つ、1764つ、1765つ、1766つ、1767つ、1768つ、1769つ、1770つ、1771つ、1772つ、1773つ、1774つ、1775つ、1776つ、1777つ、1778つ、1779つ、1780つ、1781つ、1782つ、1783つ、1784つ、1785つ、1786つ、1787つ、1788つ、1789つ、1790つ、1791つ、1792つ、1793つ、1794つ、1795つ、1796つ、1797つ、1798つ、1799つ、1800つ、1801つ、1802つ、1803つ、1804つ、1805つ、1806つ、1807つ、1808つ、1809つ、1810つ、1811つ、1812つ、1813つ、1814つ、1815つ、1816つ、1817つ、1818つ、1819つ、1820つ、1821つ、1822つ、1823つ、1824つ、1825つ、1826つ、1827つ、1828つ、1829つ、1830つ、1831つ、1832つ、1833つ、1834つ、1835つ、1836つ、1837つ、1838つ、1839つ、1840つ、1841つ、1842つ、1843つ、1844つ、1845つ、1846つ、1847つ、1848つ、1849つ、1850つ、1851つ、1852つ、1853つ、1854つ、1855つ、1856つ、1857つ、1858つ、1859つ、1860つ、1861つ、1862つ、1863つ、1864つ、1865つ、1866つ、1867つ、1868つ、1869つ、1870つ、1871つ、1872つ、1873つ、1874つ、1875つ、1876つ、1877つ、1878つ、1879つ、1880つ、1881つ、1882つ、1883つ、1884つ、1885つ、1886つ、1887つ、1888つ、1889つ、1890つ、1891つ、1892つ、1893つ、1894つ、1895つ、1896つ、1897つ、1898つ、1899つ、1900つ、1901つ、1902つ、1903つ、1904つ、1905つ、1906つ、1907つ、1908つ、1909つ、1910つ、1911つ、1912つ、1913つ、1914つ、1915つ、1916つ、1917つ、1918つ、1919つ、1920つ、1921つ、1922つ、1923つ、1924つ、1925つ、1926つ、1927つ、1928つ、1929つ、1930つ、1931つ、1932つ、1933つ、1934つ、1935つ、1936つ、1937つ、1938つ、1939つ、1940つ、1941つ、1942つ、

富野由悠季

インタビュー

“自力”を付けられない
というのが『ガンダム』世代の
問題なんです

さて、今回組上上がった富野監督の「決意文」をこて再読しよう。30年以上前のものであるのに、富野監督が語られているのは現代の問題のように見えるのは、驚くべきことといえるだろう。

ニューガンダム? ニュータイプ? ニューシリーズ?

総監督 富野由悠季

面白いわけはやる。

今回の企画が、かつてのガンダム・ファンから愛蔵を求めている事も承認している。

しかし、すでに七年が経っても、人の意志というのは、変っていない。

矢張り化するとどこで先鋭化して、時代全体の意志は、むしろ後退しているように見える。

戦争が日常化している地域、そして支援が困難している勢力、それぞれに厚着化している意志が見える。また、後進国の先進国化は、かつて日本が三十年前に経験した大型消費経済構造を踏襲しようとして、グローバルなバランスを取る事を怠っている。

そして、日本は 第一次大戦後経済から足踏しつづけるが、先見性を持たない(二十一世紀への備前を怠らぬ) 経済大躍進の道を歩かずに多分である。

わずかに それぞれの意志の先鋭化している人々の先見性に支えられて国家が安泰であるのだ。が、国家構造そのものの安全機構の設定はなされていない。

大体 かくも老練化の進んだ国家は、未曾有の事態であるに拘らず、前世紀の倫理観が横行しているという不思議さを大人たちはなぜか意識するのだろうか?

自己改革の必要に迫られているのに、旧態を維持するための老人支配が横行しようとしているのは、時代にとって危機である。

しかし、宣傳とか、別のシステムという層別不思考な生き物のおかげで、大人たちが生き残っているという事実は、奇妙であるのだ。

それは、現在の世にもっとも、無難ではない。

むしろ、家庭という共同体が形成されていくべき最低限の単位さえも 過剰な愛護のおかげで、破壊のうめも見るかも知れないという可能性を知らんだ時代などは、貴重な上ない事象なのだ。それでいて、逆に 人の個性、主権を主張するあまりに、独善が個性として多量に過るという極端もある。

この極端の広さが世の中なのだとせざるをえないのは個人の自由だが、そのことが種族を生み出す土壌となるであろう都市生活者の精神構造も危険であろう。

しかし、田舎に生きた、と言ってもその田舎はすでに過去のものとなりつつある時代に我々は直面しているのである。

そして、そんな危険な環境の中では、否否は時代の希望などは持てないと言った層別に支配されても仕方があるまい。

しかし、青年は大人になる。

いやでも大人になり、いやでも組織の中で硬直化した思考を強要される。

ならば、ワグでもいい、元寇でもかまわない。ニュータイプをやってやろうじゃないか、と言ったドギキョウ合戦を出そうじゃないか。

そのためには、降り産しても構わないのか。またガンダムなのだ、と、自分にも言いかけさせるのが、このニューガンダムなのだ。セーター・ガンダムなのだ、という事だ。

セーター・ガンダムの世界は、前作の7年後、8年に近い7年後の時代に設定された。

当然、かつてのレギュラー・メンバーたちは、それだけ歳をとっている。

そして、サブ・アタック・タイトルは、「逆襲のシャア」である。同時にこれが、本物のテーマでもある。

なぜこのようにしたのか?

パート2物のパターンを変えたいからに他ならない。

注意はない。

が、同時にガンダムという物語は、口実・口実である以上に、リアルな物語であろうというかつての視聴者たちの意見に従ったのである。

製作者の都合で、レギュラー・メンバーたちの年齢が永遠に若くはない物語はおかしいからである。そして、そのような物語作りは、アニメに限りなくあるならば、その斬新な試みに挑戦してみようということなのだ。

これが、危険な賭けであることは承認している。

しかし、なにが危険の要素がない仕事は、人を停滞させるだろう。

製作者は歳もと、パワー・ダウンしているのだから。それを活性化するためにも、試みというものは設定をしていて良いのではないだろうか?

それが、この度のセーター・ガンダム上梓の理由である。

パート2物のジグザグも承認している。

しかし、やると決めたからには、過去のことは忘れて、現在の自分が考えている事々の全てを作品に投入する覚悟込みでかかりたいのだ。

そのために、アムロ・レイやセイラ・マスには申し訳ないが、歳をとって貰った。それに変わるべき現代文脈を描きながらも、カミーユ・ビダンという少年の時代のニュータイプを考えてみたい。

シャア・アズナブルもまだまだ若い

その大人としての魅力を引き出す仕事にかかわりながら、もう一度 時代を振り返る仕事をし、己を見えてみたいのだ。

面白いかどうかではない。

時代はこうなのだ、といった物語を手に入れた。

そして、この近頃な時代であるからこそ それに対応できる己を見つけて出したと願うのである。そして、この問題は、若い読者にとっても無難ではないであろう、と想像する。

歳は、生きることができたら?



理念の20世紀が
終わった今、示すべき
テーマとは何なのか？

「今回『機動戦士Zガンダム』の
特集を考えるに際して、まず最初に
立ち返ってみたいと思います。そ
こで思い出したのが『ニューガン
ダム』。ニュータイプ、『言いわけは
やめる』から始まる文章でした。
当時様々な雑誌に掲載されて、我々
が非常にインパクトを受けた文
字が、今読み返してみると、現在の日
本のことを予言していたのではない
かとすら思う内容です。

それとともに現実問題として30年
以上前の文ではありますが、『10
20代』のころ、その時期の10代、20
代に書かれていること、現代の事象
の推移というものが根本的に違っ
ていく感じがしませんか？と改めて思
うんです。

僕もこの1984年に書いたもの
を読んでみて、正直あきれる部分が
あるんですが、『ああ、若い時つてこ
ういうように考えるんだな』という
ことでした。

「ガンダム」をまた作って欲しい」と言われて
最初に困ったのは「ガンダム」のキャラクターたちは、
成長するのが前提となっていたことでした

いている部分があり、一般論として
「20代の人間ってこんな風に観念的、
理念的にしかものを考えないんだよ
ね」ということを改めて思い知らさ
れたわけです。

でも現実的な世の中の推移という
ものは、次のようにことに表れてい
ます。イギリスが丘から撤退する
こと、激進機軸として思われてい
なかったドルド・トラップがアメリ
カ合衆国の大統領になったこと、
中国が共産主義というイデオ
ロジーを持っていたにも関わらず、
個人の独裁の体制に移り、さらに航
空母艦を2隻保有するなど海軍の増
強を進めていくこと。共産主義から
出発してそれが開綻してしまっ

現代のロシアはいまプーチンとい
う一人の独裁者が仕切っているよう
に見えるが、そうはなりません。
これ以後といった軌跡ををし
ていくのか不透明なところ。つまり、
政治とが経済という部分で、「こう
いう指導者が世界の統制をやる
とは思えない」ということが色々噴
出してきていたわけです。こういう事
象は、時代錯誤以前の問題じゃないの
かなと思つてます。

ここでもまた違う話をしますが、
このころ芸能界で、女優が
いわゆる1人暮らしと付き合っ
ているという話題が2件ありましたよ
ね。芸能界の部分が最先端にいます

「何で巨大ロボット物なのに、単に巨大ロボットがドンパチやつて
勝った負けたという話になっていないんだ？」
というところは、ちょっと気をつけて見て欲しいです

の女が付き合うこの2人の男とは
何なんだろう、ということを考える
んです。2人共、偉大な功績を動
かしている。で、この2人に共通項
がある。2人とも、かつてバンドを
やっていて、そこそこの実績のため
なかつた。だからこそ、生き残るた
めに、ネットを使つてのビジネスに
気がついていったということなんです。
分かりますか？ サラリーマン
感覚じゃないんです。「フアショ
ン」は随分みてから買う」という常
識を平気で突破しちゃう。これを支
えているマーケティングは、今まさにポ
ピュリズムと言われているものを構
成する人々なのかもしれない。ポピ
ュリズムを相手にしたら僕を降格さ
すようになってしまうのか、と。

でも、実はそれはどうでもよくて
「差、彼らはそういうマーケティングが
あるかもしれない」と想像して事業を
立ち上げていった。東京郷心ではな
くとも、あの規模の本店を決定して
いく時に必要な資金は1億と2億と
とかじゃないわけ。それを許容でき
るセンスとか、それ以降の経営論な
どを見てみると、既存のものではな

い方法論というものを開通しなく薄
じているというのは分かつたんです。
それは、間違いなくこの1984
年に書いた文の中の時代には違
うところに彼らが入り込んでいると
いうことなんです。この文の理念論
というのは、まさに1984年まで
で言えば、シャープに物事を考えて
いたり、「若者」というのはこういう
理念論に突き進んでいくんだよね
」というのが、でもそれ以後20世
紀までの人の姿。そして僕が、平成
に入ってから新作が以前ほど作れな
かつたということに絡めて言えば、
こういう世相に対して、カウスター
を打つことができなかったんです。
「そりや秋元康さんあんまり負けが
よね」ということでもあり、それがほ
つきりと露呈するわけです。だけど
今更後悔しないわけでもないかな
いし、「ごめんささい、あなには辞
めたいよ」と言つてしまつていい
んだけど、彼らが、政治経済でも
本当に動かしているのだろ、かと
も思ふんです。

先日モディリアーニの報酬が1
72億円で落ちたこと、これは
もう輪一枚の値段じゃない。そんな
値段にしてどうする、という意味で
は、これは世界の経済が滞りし前を
付けられないところに来てしまつて
いる象徴だと思ふんです。

「ガンダム」をまた作って欲しい」と言われて
最初に困ったのは「ガンダム」のキャラクターたちは、
成長するのが前提となっていたことでした

「そういうことに関しては、『どういふ方』うもないんだよ」っていう言い方になりました。僕もこういふ歳だし、先発隊でもあるから、こういふ風にが言えないんです。経済や政治は見ていないんですけども、こっちも手打なくなってるし、暮らし全般の中にも、そうした問題の余波がいろいろあるんだけど、そういうした問題点を一気に並べることもできるのが、漫画とかアニメなどのエンターテインメントなわけですよ。そして、その解を次の世代に委ねることができ、その可能性があるわけです。それは「20・30年後まで」にのどくしようにも、今の世の中をどうにかしてくれないかというのを受け止めて、解を見つけて出してくれという視聴者観客を手に入ればよいという意味は、まさに、解答を導き出せるという才能がアニメが育てていくことができる、スプリングボードになる可能性があります。ではと思うのです。

時に僕は漫画とアニメ、映画などに、そういう力があるのではないかと思っています。文芸ではないと思うのは、文芸は多少内向しなから、外に発信するものなんだからという感じが、今後の作り手というのほうも少し意識しています。

——それができればいいんですけどね——という人なら大勢いると思います。

『Zガンダム』は狭い作
なつてしまったな
という反省はあります

[illegible]

の概ねのバタンだろなと思う。

信託を保持するのも良い。そして自分の理念に理念と合うのは、かなり人生全般に世界全般に関わるようなものであることは多い。ただそれを実現するためには、プランニングが必要で、ランニングみたいな人を意識しなくて、これこれこういうものに投資して、地味が維持するような使い方をし、まじうな」という方向に持っていくことが、手な人が多いのが現実です。理念を持つだけではダメで、同時に現実と対応するだけの能力を持っていないといけないんですよ。特に若い時に抱え込んだ理念を持った人が、事業を再開するだけの気力を持って、なことが多いというところ。気がついたんです。それは「ガンダム」みたいな作品を作ったおかげでわかったんですよ。

つまり「ガンダム」ファンだった人は40、50年代、責任がある仕事をやっていたが、彼らは局面局面で頑張っていたが、汎用性を持ってない人々になつてやつてることが多いんですよ。人としての汎用性というものは、こういうことかという。結局は力のある経済人、政治家ということに行き着く。政治という実務者になつていくとなると、最初は理念があっても20代から30代の半ばぐらいで理念的部分が挫折していくという

んで、生活を支えるためにあつてもう一つとだけ、踏ん張っている力があれば、ということになる。高校生には、「お勉強ができるだけではダメ」と、簡単に言えるんですけど、でも、30半ばで先が一直線に行つたら、サラリーマンが見えちゃうって理念が、全部フエードアウトしていくのだから、もうちょっと別なことをやる、というあえずバンドマンやつたら、笑」といふことで、インテリジェンスを持つている人の面影、その点、自己意識が出来る官能が、ぬめりと粘をつけるというのは何故か、と、おそろしく完全に自分中で理論武装ができるかどうか、一種を疑ふところには、こういう論議で行ったら唯じやないんだろ」といふ、お勉強ができない僕みたいな人間は、あんな厚顔無恥なことでは、さきわけないんだという。これは、インテリジェンス知恵がある、ということば、世の中を救はずうな、向いにくんじやないかと思ふやうな。インテリとか勉強ができる能力があるとか、局部的に適応し人たちのインテリジェンスは、社会一般に上手に波及するようにできる、ことが多いですね。責任を取る言つた瞬間に、滅茶なるかも知れない、タビにやうとするのは仕方ないけれど、その能力が知恵なよ。現在の人たちは、それこそ政治教などに至るまで、歴

をいつけたんです。「カンダム」をまた作って欲しい」と言われて最初、に困ったのは「カンダム」のキヤラクターたちは、成長するものが前提となっていたことでした。一年戦争が終わって以降の話で「スーパーマン」のようにずっと同じ年齢のまま作り替えることができないんです。

です。それを奨励する方法はないの
だろうかとということでは、立ち上げる
のに困ってしまっただけです。

だから次の世代の物語にして、そ
こに「ガンダム」までの前世代の人
たちがいる。今の我々の人間関係を
取り入れていくしかないと思っただ
んです。そう思った時に、世相を写す
ということをやらざるを得なくなっ

ボツト物でこういう面倒くさい構造にしようとは思ってなかったんですね。でも、「Zガンダム」のオフアームが案出時に断れる立場にはいっていませんでしたし、結局いろいろと進めていく中でこの一番面倒くさい方法でしか、僕の場合は作れなかったという作り方になってしまったという

つても、こうして『Zガンダム』の話をさせられると言う立場になった時に、フィクションではない部分もあるから話もできるのかなと思います。それがアニメとして良いことなのかは別で、必ずしも金肯定はして

キーとか難しい言葉を使ったりする
でもないと思いますよ。ね。視聴者が1
00人いたらそのうちの213人は
分かる人がいる、その人たちは僕に
するにやむを得ない。そのために
は問題点を並べておく必要があるわ
けです。ですから敵対関係にしても
悪当りものは作れないんです。特に
アイティーンズの時に一番考えたのは、
「ガングダム」とは宇宙移民と
地球連邦という構図だったんですよ。
「こと」そこで「ガングダム」では
今度の敵は「身内にある」という
構図にするためにイデオロギストの
集団にしたわけです。

確かに「誰が味方」で誰が敵か分
からない、という構図を作られてい
るのだと思います。

高畑 これは一般的にも言われてい
るんですが、一番の敵は身内なん
だよというんです。身内を黙らせ
ることができなくてはいけないとい
うのは、統治に関わってることです。
自分の手足となる部下たちを育て
てなくてはならない、使つてなっ
てくれる組織が、よそで別のことを
始めてしまったらやばいんだぞとい
うこと。それが国家のガバナンスを
考える時に一番の問題になるんだと
いうことです。当時はここまで簡単
に話せたんですか。

エウ「E」の系列でカバパという
組織があつて、という構図もそれと
同じですか。本来、組織を分けな
いほうが物語としてスツキリするん
じゃないですか。

高畑 まさにそういうことです。一

牧野のつもりが一枚岩でなくなつて
くるというのは、ガバナンスのディ
テールの問題になってくる。ディテ
ールの問題になってくるというこ
とは、一人の人間、パーソナルな人
の問題にもなつてきて、さつきの「
ノ」の「ノ」の問題、気位を高く持た
ない話になってくるわけです。今こ
ういう風に言えるようになったこと
で、ガバナンスを考え統治を考え、
民衆は敵だということを考え、世の
中を良くしたいと思つた時に、まず
「世の中」つてさつくりと考えるの
はいけなくていいわけじゃない。さ
ら、そして手足があつて、組織があ
つて、組織の持つてくる端々があつ
て、何と階層にもわたるレイヤーを
想像できるセンスを持たないといけ
ない。

60年安保の時「打倒、岸（信介）
政権」と言つていただけでは何も始
まらなかつたというのを自分の太極拳
代になぜかあつたのかと思つた
ら、今学連の連中は、彼よりも頭が
良かったと思うのだけど、本当にあ
のアイティーンズで民衆が付いてき
てくれると思つていたのかと聞きた
いです。

高畑 熱にやられた
「劣等生」として
七転八倒を続ける

「ガングダム」によつて、次に
続く作品に対してハードルを一気に
上げた感じがあります。若者向けの
商品という意味では「重戦機エルガ
イム」などで培つた技術を活用しな
がら、でもそのハードルはもの凄く
上げて作られた感じが凄くします。

高畑 そういふ計画をいいたそのは
ありがたいことです。「高畑がいた
らいけない」ということではないん
だ、というところがありがたいた
いんです。ただ、ついでに言いたい
のは、「絶対真似するなよ」損する
から！というんです（笑）

高畑 高畑さん真似しようと思つて
も真似できないんです。

高畑 そうかある。そういう部分を
信用できないんです。学連や、高畑
さんみたいな、かなり深い知識があ
つてやつていっているのではないの
で、そこから自然にあらわれない、自然
にあらわれるから、だからこそ「ガ
ングダム」まみれになつていても、そ
こから抜け出すとさせてもらえな
いということ。それはありがたいの
です。死ぬまでも七転八倒ですね。そ
れは作り手という立場で見た場合
何かあつともなくないかということ
です。

高畑 七転八倒ということでは、先日
ネット上で宮崎さんでさえ悪魔を
しながら「高畑さん」として悪魔を
というのが話題になつていたので思
い出しました。



高畑 僕の「面倒くさい」と宮崎さ
んの「面倒くさい」はまったく意味
合いが違ふと思いますよ。だいたい
この「面倒くさい」を一度も二度も剥
けるほどやらないとロクなものでは
ないでしょうね。それだけはこの
度になつても経験させてもらつてい
るので、面倒くさいんだけど、「ガ
ングダムGのレコンギスタ」のシ
ナリオを全面改題するんだと自分で分
けに言つて、自滅してること
ろです。

高畑 改めてこの「ガングダム」につ
いてのご自身の文意ですが、皆どう
変わるか、それが「ガングダム」と
いう作品のテーマでもあると思うと
書かれています。しかし「どうやら
変わるな。いや、皆もう変わるな
いねえか」ということを前提に「何
をやるか」ということを書かれたの
かとも思います。

高畑 そういふところもあるけれど、
昨日（5月15日）の高畑さんのお別
れの会、宮崎さんが高畑さんの言
つていたことをふり返つていられる
聞きながら考えていたのは、「ある
がままに描くしかないんだ」という
のを高畑さんから教わられたという
ことです。僕はある時期まで「高畑
イズム」といふものを訓練された、
教えたもつたというところを実感す
るようになったんです。今回改めて
思つたのは「ガングダム」でさえ、以
前高畑さんの下でやつていたことで
作ることが付いていたんだという
ことです。

高畑 僕が不幸なのは劣等生ゆえに「東
大仏文（高畑さん）」の言うことな
らうて聞いていられるから。つて、別
の方向、統治論に行つて、お前なんか
「そんなわけないさ、お前なんか
にできるわけないさ、お前なんか
にできないさ」と誰にも言われずに今
日まで来てしまったという不幸があ
ります。高畑さんは本当に学連が
あつた。衆議院が説くのにビビアノも
解けるんです。悔しいことに。そ
ういふ監督に会つたのは初めてでし
た。勉強ができるだけというだけ
なく、そういうところまでも含めて
学連なんです。

高畑 昔の学生は確かによく勉強しま
した。勉強することとが自分のチャ
ンスにつながつていました。

高畑 そう、勉強の仕方も違つてい
て、学びにリアリズムが張り付いて
いました。それが今はなくなつてし
まったのが問題だと思ふ。今の英語
教育論みたいなところで止まつてい
るようではダメで、かつての「あ
いつらは馬鹿の集まり」だと言え
るくらい、真のインテリゲンチヤから
言える言葉をアニメとか漫画から立
ち上げたかと思ふんです。

高畑 しかし高畑さんのご文も、生
半可な知識や考えでは書けない、
色々な角度から物事を見てみたいと書
きたいものではないかと思ふんです。

高畑 そうだったにしても、これを
です。だからそれができなくてとい
う意味では劣等生とか言うしかない
んです。ただし、全部を自己否
定するんじゃないんです。学連を
もつて名作が書けるものなら、書い
てもらおうじゃないか。それだけ
や、絶対にできないよね。



ジャミトフ・ハイマン

テラス戦争時には財務高官としてジーン・コリーニードの下で働き、ティターンズを創設。大連邦興業社とインターナショナル国債管理公社の総裁を兼任。こうした経歴から旧敵で戦うというよりは後方で軍需を統括する役回り。軍事よりも政治的・経済的側面に着目した人物といえるだろう。シロコフを取り立てたのも組織の今後を思った人事だろうが、まさか目前に身が動くとは思っていなかっただろう。



バスター・オム

ティターンズ総司令部で階級は大佐。戦々からのアースノイド至上主義者で突進と赤いゴーグルが特徴的。かなりの長身（2m30cm）でも、こちらはジャミトフと対照的に狡猾で陰謀を弄する陰謀家。テラス戦争時にはソーラ・システムを運用したコロニー衛星の指揮官を務めた。しかし、性格的にはティターンズの明かよりも、暗黒的で陰謀家。また目的のために手段を選ばない野蠻な面を持ち合わせている。



を決心し、1934（昭和9）年6月30日、レーム艦S.A.の中心メンバーを逮捕、処刑する。いわゆる「長いナイフの夜」の事件である。ティターンズが対ジオン残党軍特殊部隊であった連邦軍内における一部隊であったという点も、頼もしいバスターの存在があるが、ティターンズが連邦軍そのものを支配下に置くような状況下では、バスターもまたジャミトフにとってのレームのような組織運営上の懸念になる可能性がある。ジャミトフが能動を承認してバスター・シロコフのティターンズへの帰属を認め、重用するようにしているがために、容易にコントロールできなくなっていたバスターに対するカウンターとしての機能を持てたことであるだろう。

結果的にシロコフの存在はジャミトフの命を奪い、ティターンズをも瓦解させたが、連邦軍内部におけるティターンズの支配領域が拡大すれば、シロコフではなくともバスターのカウンターになるような指揮官の抜擢を迫られる可能性が高かったのだ。その結果がどのようなことになるかはわからないが、ジャミトフの負担するティターンズという組織の運営コストは、増加した可能性が高い。極端な場合、隠微なない軍内での主権争いにジャミトフが翻弄される可能性や「長いナイフの夜」のような内紛を生じさせる可能性もあった。これはバスターの軍事指揮官としての力量と政治的判断力の限界を示すものではあるが、同時にティターンズが発足時からグリプス戦役後期までの間、バスターに匹敵する力量を持つ前線指揮官を確保できなかったことを示している。

ティターンズと地球連邦軍との関係は、もっとも良好な場合でも、予算や機材、人員の供給などをめぐり一定の緊張感があつたと思われる。しかし地球連邦軍内においてもアースノイド至上主義は根強くあり、思想的にティターンズに共通する実戦経験を持つ指揮官は相応に存在したはずである。

実際にアウドムラ追撃戦の指揮を執ったブラン・フルタクなど、スベール・ノイドへの偏見を持つ一方で、MSパイロットとしての技量と部隊指揮官としての力量を両立させていた佐官級指揮官（ブランは地球連邦軍少佐である）は存在している。ブランに代表されるように、ジオン公団には「コロニー落し」という未曾有の人的物的被害をもたらした戦争を経験した地球連邦軍内には、旧ジオン公団に代表されるスベール・ノイドへの偏見がない偏見と、軍人としての高い能力を両立させていた人物が、本来決して少なくなつたはずである。

しかしこうした佐官級、将官級の優秀な軍人をティターンズは十分に取り込めていない。ブランはスベール・ノイド（とその支援組織であるカラバ）への偏見を抱えていないが、同時にティターンズへの反感も部下の前で明瞭にしている。少なくとも彼らの指揮下の部隊では、ティターンズはエリゴやカラバと交換する上での友軍ではあるが、地球連邦軍正規軍に比べれば全面的に信頼を置けるものとして認識されていない。そしてこれは地球連邦軍正規軍内で、それほど珍しくはない光景であつたのだろう。

「国軍」ではない
私兵としてのティターンズ

ある程度以上に優秀な士官たちが、ティターンズと距離を置いた理由はいくつかある。まず一つとして、

歴史上存在する多くの軍隊と同様に、連邦軍士官は地球連邦政府と連邦市民への献身を誓い、それによって権限を含む、社会的な地位や敬意を保障されていると認識しているはずだ。つまり連邦軍士官は連邦市民の代表である連邦政府に属する、という自己規定がなされているのである。そしてティターンズは、連邦軍内の一組織であり、連邦軍内におけるある種の軍団ではあるが、連邦軍そのものではない。

その後継はグリプス戦役が本格化する前の段階でさえ相当の大きさではあり、組織規模も本来の目的からすれば分不相応に肥大化していたが、それゆえに連邦軍内では「ジャミトフの私兵」と目され、距離を置かれた。

様々であらうが、その一つとしてティターンズが纏う「ジャミトフの私兵」というイメージが指摘できるだろう。

歴史上存在する多くの軍隊と同様に、連邦軍士官は地球連邦政府と連邦市民への献身を誓い、それによって権限を含む、社会的な地位や敬意を保障されていると認識しているはずだ。つまり連邦軍士官は連邦市民の代表である連邦政府に属する、という自己規定がなされているのである。そしてティターンズは、連邦軍内の一組織であり、連邦軍内におけるある種の軍団ではあるが、連邦軍そのものではない。

その後継はグリプス戦役が本格化する前の段階でさえ相当の大きさではあり、組織規模も本来の目的からすれば分不相応に肥大化していたが、それゆえに連邦軍内では「ジャミトフの私兵」と目され、距離を置かれた。

歴史上存在する多くの軍隊と同様に、連邦軍士官は地球連邦政府と連邦市民への献身を誓い、それによって権限を含む、社会的な地位や敬意を保障されていると認識しているはずだ。つまり連邦軍士官は連邦市民の代表である連邦政府に属する、という自己規定がなされているのである。そしてティターンズは、連邦軍内の一組織であり、連邦軍内におけるある種の軍団ではあるが、連邦軍そのものではない。

その後継はグリプス戦役が本格化する前の段階でさえ相当の大きさではあり、組織規模も本来の目的からすれば分不相応に肥大化していたが、それゆえに連邦軍内では「ジャミトフの私兵」と目され、距離を置かれた。

歴史上存在する多くの軍隊と同様に、連邦軍士官は地球連邦政府と連邦市民への献身を誓い、それによって権限を含む、社会的な地位や敬意を保障されていると認識しているはずだ。つまり連邦軍士官は連邦市民の代表である連邦政府に属する、という自己規定がなされているのである。そしてティターンズは、連邦軍内の一組織であり、連邦軍内におけるある種の軍団ではあるが、連邦軍そのものではない。

こうした外部からの視線は、組織内の結束を固める一方で、組織を先鋭化してゆく。しばしば言及されるティターンズの精悍な振る舞いは、エリート集団としての自負によるものであると同時に、多数派である連邦軍正規軍将兵から向けられる眼差しへの反発や恐怖の表裏であり、それゆえにティターンズと連邦正規軍との関係性は、常に緊張感を孕むものとなる。

その結果としてティターンズは連邦正規軍から優良な指揮官を確保することが難しくなる。これは第二次世界大戦期のドイツ軍内でも生じた問題だ。ドイツ第三帝国に国家としての国防軍が存在したが、同時にナチス党の私兵であり暴力装置として親衛隊(Schutzstaffeln「SS」)も存在した。親衛隊は大きく一般親衛隊(Allgemeine SS)と武装親衛隊(Waffen-SS)に大別されたが、武装親衛隊は事実上、国防軍以外の「もう一つのドイツ軍」である。

しかし武装親衛隊の能力評価は、少なくとも初期の時点では高いものではない。若く体格のよい徴兵を優先的に充足するなど兵員の素質は高く、装備水準も低くはないのだが、国防軍指揮官からは任務達成に損害を出しすぎるなどの批判を受けている。ようすに指揮官レベルの十分な人材が不足しているという批判だ。そして第二次世界大戦当初の武装親衛隊における指揮官レベルの者の薄さは、国防軍との対立に関係がある。伝統的なドイツ国防軍将校団にとって、ヒトラーの私兵でしかないSSは、



▲連邦軍内部に在るティターンズの絆は、エッパ・ゴッホはめとて兵卒組織の古風な考えでても、必ずしもすべてが反社会的とは異なり、戦いという中心はフラン・フルタのよう。自身の出世、利用しようとする野心が、



▲組織理念が実証で浸透し、エッパ・ゴッホはめとて兵卒組織の古風な考えでても、必ずしもすべてが反社会的とは異なり、戦いという中心はフラン・フルタのよう。自身の出世、利用しようとする野心が、



▲戦術を組織により統制するといったもの。エッパ・ゴッホはめとて兵卒組織の古風な考えでても、必ずしもすべてが反社会的とは異なり、戦いという中心はフラン・フルタのよう。自身の出世、利用しようとする野心が、



▲エッパ・ゴッホはめとて兵卒組織の古風な考えでても、必ずしもすべてが反社会的とは異なり、戦いという中心はフラン・フルタのよう。自身の出世、利用しようとする野心が、

下級士官たちに共有されない理念

高級指揮官層の人材不足にみられるティターンズの限界は、非軍事的なセクターにも指摘できる。ティターンズという組織は、自らの存在を「アースノイド至上主義」を掲げる「エリート集団」と自己規定し、それゆえに地球連邦正規軍よりも優先待遇で優先されるとしている。このためティターンズへの入隊は厳正な規程を満たす必要があったとされる。

しかし急速に肥大化した組織の常で、ティターンズの構成、特に下級士官や下士官の意識には相応の偏があったらしいことが伺える。例えばガンダムMk-IIのテストパイロット3名のうち、はつきりと劇中でアースノイド至上主義的な思想の傾向を示しているのは、カトラリー・カタラーナ中尉のみである。ジェリド・メサ中尉はエリート意識をひけらかしてはいるが、その言動は思想的な背景によるものではなく若者らしい無思慮さからくるものではなく若者に思われる。エマ・シーン中尉に至っては、エウゴとの接点によってティターンズへの忠誠心を失いエウゴに転向している点で、そこには強固なアースノイド至上主義への傾倒と組織への忠誠心が見られない。彼らを見る限り、ティターンズは下級校への教育に成功しているとは思えない。

というよりも、ティターンズの若い下級校尉や下士官は、アースノイド至上主義というティターンズの掲げる思想的側面を十分に理解しているようには見えない。ティターンズを選んだ若者たちの動機は、多く

の場合、軍内のエリート集団への憧れやそうした環境に身を置くことへの素朴な野心、あるいはジョーン残党軍への心情的反発といったものである。そうしたもののが抽象的・思想的な理由よりも優先されているのだから、これはティターンズが、最終的には地球連邦軍そのものを支配下に置く寸前までいったほど肥大化する組織であったにも関わらず、組織に教育や文化政策を立案実行する組織を欠いたことを示唆するものである。

こうした教育の不足もテストパイプに見られるものである。ナチスは革新政党として、既存の権威を否定することで政権を奪取したが、政権奪取後のナチスは、特に地方行政等において、組織内の知識人層の不足に苦しむことになった。結果としてナチスドイツは、既存の権威に反抗することを感じた多数の子供たちを生み出し、その「虎児」はナチス体制



ジャマイカ・ダニング

ティターンズに所属する少佐。宇宙近衛アレキサンドリアで機動司令を務める。バスクの機心であり、人物の観察眼はそれなりのものを有しているが、性格は決して素直なものであるのではない。部下(ヤザン)の裏切りにより死した。

に対して向けられることになる。「エーデルヴァイス海賊団」などに代表される「逸脱する子供たち」は、その代表であり、これに対してナチスは、一度は否定したキリスト教教会の権威やワグネル・フォーゲル運動などの民間組織リーダーの指導力に頼ることになる。

対ジョン残党軍特務部隊として発足したティターンズの誕生経緯からすれば、ティターンズの誕生経緯からすれば、ティターンズは組織として教育機関などの非軍事的なセクターを有しなかったことは当然である。だがその結果として、ティターンズは下級将校以下に對し、組織としての理念を浸透させることができなかった。外部からは極端に保守的な思想(「美徳」としては異なるが、外部から見た「アースノイド至上主義」とは)と、そのようなものである、周囲のヤミトフの私兵と見なされたティターンズだが、その内部においては、

ジャミトフの理念が普及されていたかつたのである。

ティターンズの将兵に見られる、無根拠な道徳正規軍への優越感の背景には、エリート意識とセクトになった既成の権威への反抗がある。だがそれは、良くも悪くもジャミトフが持っていた思想的バックボーンを欠いたものでなく、脆弱な一既存の権威からの逸脱「でしかなく、ティターンズ戦役の末期、ジャミトフを失ったティターンズは組織として半ば崩壊し、シロツコの死によって急激に崩壊し、その後、組織的なアースノイド至上主義闘争を戦うこととなく、戦場の舞台から退場した。

これはジョン公団の敗北後も、長期間にわたって「ジョン残党軍」として活動していることと好対照である。この差が生じた一つの要因として、ジョン残党軍には、組織の理念

として、「スバースノイドの自治権拡大」という組織の構成員に共有される目的(しばしば唱えられる「ジオン再興」は、その政治的表出である)が存在したからだろう。明確な目的があり、それを大義と信じていることができる。悲劇的にいえば、ティターンズのそれは、多くの将兵にとって地に足のついたものではなく、また理解できる形に深化していかなくつたのだらう。

短期に崩壊したことと示されたティターンズという幻想

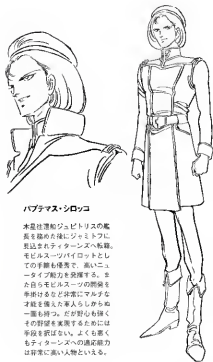
こうして見れば、エリート集団としてのティターンズは、有り体に言うて幻想である。残り残しになるが、ティターンズは優良な設備と優れた素質をもつ兵士を擁した集団であり、卓越した政治力をもつジャミトフ、

ハイマンと優れた旧臣家であるバスク・オムによって牽引された組織である。その意味では、確かにティターンズは、エリート組織であった。だが、これが過剰なのは、小規模な組織設備でなくである。組織の規模が大きくなるにつれ、ジャミトフとバスクという両輪への負担は大きくなり、さらに軍事力を掌握するバスクに対するジャミトフのコントロールは難しくなり、組織のパフォーマンスは低下する。

しかも「ジャミトフの私兵」というティターンズの立ち位置の問題から、不足気味の人的リソースを地球連邦正規軍から調達することは難しい。このためにティターンズの戦力は、数字の上で過大化すればするほど、組織的には弱体化してゆくことになる。グリプス戦役末期のティターンズは、それゆえ保有戦力に比した戦闘力を発揮できていない。

またティターンズに参加した将兵の意思も、見た目ほどに堅固なものではない。ジャミトフの死後、ティターンズ将兵の多くが精神的な破綻への意識を失い、必ずしもシロツコに追いつこうとしていないのは、シロツコの本性を見据えてのことというよりも、ティターンズという組織に対しての忠誠心が育つていなかったと理解した方が自然である。彼らはジャミトフやバスクといった個人に提言に従っていたわけではないからだ。

要するにティターンズとは、少数の指揮官と野心とエリート意識を掲げた若者の結合でしかなく、本来的な意味でのエリート集団ではない。グリプス戦役末期から戦後におけるティターンズの急速な崩壊は、幻想のエリート集団の限界を露見するものであった。



バプテマス・シロッコ

本星連邦ジュピトリスの艦長を務めた後にジャミトフに引き込まれたティターンズへ転籍。モビルスーツパイロットとしての手癖も優秀で、高いニュータイプ能力を発揮する。また自らモビルスーツの整備を兼ねるなど非常にマルチな才能を備えた軍人らしくあらゆる面も持つ。だが野心も強くその野望を遂げるためには手段を選ばない。よくも悪くもティターンズへの忠誠能力は非常に高い人物といえる。

第二次世界大戦をモチーフにしていた名作たち

かつて21世紀はバラ色の未来が訪れると思われていた時代があった。摩天楼を襲うチェーアの中をエアアが行き交い、TV電話の通話は受話器で行うような、端的には「監視アトム」(63年)などの世界だ。

その後ロボットアニメは太平洋戦争の亡霊のような「鉄人28号」(63年)、搭乗型ロボットの始祖「マジンガーZ」(72年)を経て、ある種「形」のような物ができていった。

一方、エンターテインメントでは70年代になるとSFブームが到来する。そのSFをモチーフにして日本でもアトムというくらいの大ヒットを起した作品といえば「宇宙戦艦ヤマト」(74年)、映画「スター・ウォーズ」(77年)、そして「機動戦士ガンダム」(79年)などを挙げることができる。実はこれらの作品は、すべて宇宙を舞台にしているが、それ以外にもメカ・シモンは共通点があった。それは戦艦シモンとメカのモチーフが「第二次世界大戦」に由来するところだ。「ヤマト」は、もちろん旧日本海軍の戦艦大和がモチーフと、そのものズバリであり、敵のガルフ・ガミラス帝国はナチス・ドイツを想起させるものだった。一方「スター・ウォーズ」の「Xウイングス」や「パイター」の戦いは、いわゆる「バトル・オブ・ブリテン」における英イギリスとドイツの戦闘戦に似て、空戦を想起させる部分がある。少なくとも、ミサイルなどの諸兵器は使わず、基本的に紙の後ろを取ると

いう戦法は、往年の空の戦いそのものだ。また、同作の宇宙戦艦であるスター・デストロイヤーは「ヤマト」がイメーजीソフスのひとつといわれる。そして「ガンダム」も、様々なシーンで第二次世界大戦をモチーフにしていることが明確に描かれた。ジオン公国のザクは、旧日本海軍の零式艦上戦闘機つまり「ゼロ戦」がそのイメーजीソフスの一つであることは明らかだし、そもそもメカデザインも連邦軍が「航空機」、ジオン公国軍が「戦車」のイメーजीソフスなのはよく知られている。

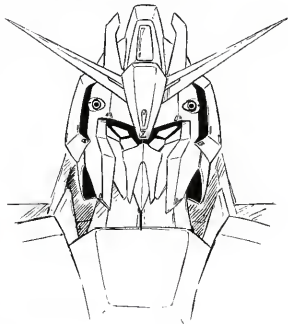
つまり、70年代に登場したSF作品群の多くは、SFでありながらも、1940年代の実際の戦争を焼き直していたともいえるのだ。それは考えてみれば当然のことで、映像(エンターテインメント)における戦いでは、あまりに突飛的なものは理解されず、ある程度現実に沿った(イメーजीソフスにした)描き方が望ましいからだ。しかしリアルなものの過剰な描写や電子戦といった、70年代における当時の戦争兵器のテクノロジーをモチーフにするに接近感にはならず、作劇としては面白味が高くなる可能性もある。また制作陣のスタフが、そうした前時代の影響が行われていた時代の影響を、自身の記憶や、直接体験した戦いから少なからず受けていたため、描きやすかった、という理由も考えられるし、いわゆる50年代・60年代に起きた戦艦物ブームの影響もあるだろう。

ミリタリーが流行した80年代初期のロボットアニメ

そして、日本において「ヤマト」、そして「ガンダム」、それらを継ぐ80年代初期の様々な作品は、「ミリタリー」や「SF」という二大要素を積極的に採り入れ、ヒットしていた。つまりロボットアニメという媒体の中で、「ミリタリー」は、アトムともいえる状況であったのだ。そしてそのブームの中において、「要素を減らせば減らすほどリアルム」「カッコいい」という二ミラリズムの流れも同時にあった。それはある意味、「巨大なロボット兵器」という荒唐無稽な機械に、存在意義を与える作業でもあったといえるだろう。アニメロボット(=玩具)になるマ

『Zガンダム』があるから 今の「ガンダムワールド」がある !?

さて「Zガンダム」特集の結びに、本作品のモビルスーツやメカ設定が後世に与えた影響を考えてみたい。実は、ある意味オリジナルの「機動戦士ガンダム」よりも重要な役割を担っていたと考えるのです。



「チャンドライズ」というフォーミュラが完成の域を迎えて以降、そのギミックの人気は、①剣、②大砲、③翼(合体メカ)に集約されるという。しかし、この80年代前半に関しては、それらの動向に対し一部の先鋭的な作品が真っ向から反抗していた時代だったといっているだろう。つまり、いわゆる「リアルロボット」路線は、アニメロボットの反体制であり、異端的存在ということだ。そして80年代前半のロボット作品のストリーもまた、反体制的なものが多かった。しかし実は一方で「ガンダム」では、剣「ビーム・サーベル」、大砲「ハイパー・バズーカ」&ガンキャノン/ガンタンク、翼

Gアーミーという形で「忠は王道」もフォローされていた。そもそも「ガンダム」は、革新的な開拓者であるがゆえに、従来の主流派であるフォーマットの要素を人々が受け入れることも注意が払われていた。

ただ、81年から公開された劇場版では、ガンタンの登場や、Gアーミーに代わりコア・プースターが登場するなど、作品内でのメカのバランスは大きく変えられている。これこそがまさに時代の趨勢だろう。

脱ミリタリーと変形「Zガンダム」のお話

しかし、この「リアル」偏重の流れは長くは続かなかった。玩具業界的な「ミリタリーブーム」の潮目は、83年頃といわれる。「ガンダム」でいえば模型で「MSV」が展開されていた頃だ。玩具の売上としても、こうしたミリタリー的なエッセンスのある作品は、急速に求心力を失っていったという。もちろん、熱心なファンやニアの間ではまだ、その火は消えていなかったが、「マス」という意味ではもう時代のものになりつつあった。それは「ガンダム」の続編「機動戦士Zガンダム」は胎出をせねばならなかった。このことは忘れるべきではないだろう。

今回の本誌特集でも何度か書いているが、「Zガンダム」のモビルスーツの商品企画に際し、競争相手は「戦え」超ロボット生命体トランスフォーマー（'84年）であったという。当時の中学生のファンたちはいささかなく「超時空要塞マクロス」の可愛お調子でバルキリーに對抗し

た」などと言っていたものだったが、実際には、そこではマークⅡが成立し難くなっていたのだ。もちろん、実際には、超ロボット生命体トランスフォーマーのヒットももちろん影響を与えてはいた。つまり「変形」というギミックが、時代の潮流でもあったのだ。

これは当時スポンサーであるバンダイからの提案だった。富野監督も大いに興味を示したという。久しぶりの「変形」を提示して、それまでの映像をさらにレベラアップすると同時に、「新たな時代のガンダム」の商品を生み出すには、必須ともいえる条件でもあったのだ。

一方で富野監督は、この新たなガンダムのデザインでは積極的な若者を登場させることを考えていた。それは「Zガンダム」の前年作である「重戦機エルガイム」(82年)から始まっていたといえる。より時代に敏感な、そしてマーケットに近い人々を採用することで、作品やモビルスーツを新時代のものにして、という富野監督の試みなのだろう。さて、その結果として「Zガンダム」である。ある意味、この作品のモビルスーツは、作品前半はそれまでの「ガンダム」のモビルスーツをリアルに再現した機体が数多く描かれたが、「サイコ・ガンダム」が登場したあたりから、「大いなる混沌」といえる状況を生み出したといっているのかもしれない。

つまり「ガンダムリアル」という要素は、ある程度残るところか、より華し美められたものになっている。それは徐々に過去のものになっていったとも見ることが出来るのだ。「Z

ガンダム」の物語においても「戦争」ではなく、「軍隊内の内乱」が描かれた。それは「敵が敵方かわかからない」という、いわば暴力的な物語展開ともいえた。さらに最終局面はアツクスの勢力を交えた三つ巴になったというのも、近代的な戦争の概念とは違うものであった。これは善悪といった二元論ではなく、さらに踏み込んだ「攻めた」設定といえるだろう。

混沌としたMSデザイン
ゆえに可能性に溢れていた

モビルスーツのデザイン面では、数多くのデザイナーの参加により、良く言えばバラエティに富んだ、悪く言えば雑多な様相を呈した。特に主人公機の「Z（ゼータ）ガンダム」は、そのデザインは旧ガンダムのファンにとつては急進的で、当初は評価の分かれる姿であった。

一方「Zガンダム」から「ガンダムシリーズ」（当時はまだないが）に魅れた若いニューカマーにとつては歓迎すべきものであり、現在でもその人気は極めて高い。この春放送されたNHKの「全ガンダム大投票」で、RX-78ガンダムより人気が高かったのは象徴的な出来事といえる。また、このZガンダムは先に挙げたアネロゴットの人気3大要素、剣・大砲・ハイパー・メガ・ランチャー（ウエーブ・ライダー）を兼ね備えていた機体であり、人気が出るのも当然といえる。これは、「ミリタリー」というかつての文脈からは遠く離れた存在となった証左といっているのかもしれない。

こうして今に繋がる「ガンダムシリーズ」は、早くも2作目に「ミリタリー」から解放され「例でもあり」の存在に昇華していったのかもしれない。そうして「Zガンダム」の要素をさらに凝縮した次回作「機動戦士ガンダムZ（'86年）」そして原点回帰を図った劇場作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」（'88年）、ミリタリー方向性を振ったOVAシリーズ、さらに「宇宙世紀」のくきから解き放たれた「平成三部作」……

これらガンダムワールドの元は、ある意味「ガンダム」ではなく、続編の「Zガンダム」から発していたともいえる。そういった視点で見ると、本作品の評価は、また変わってくるとはいえないだろうか。

一方で「機動戦士ガンダムUC」（'10年）では、「Zガンダム」に登場したパイアランが、パイアファン・カスタムに生まれ変わった活躍した。ここには、元パイアランが「ガンダム世界」の異端児のデザインだったのに対し、カスタムでは、地球連邦軍の機体らしいデザインへブラッシュアップが行われていた。

また、時代は前後するが同じく異端児的なバーザムなどは、放浪終了頃から「ガンダムMK-II」の遺産モデルという設定が半ば公認化し、後年発売された玩具品としてはガトキハジメ氏がガリデザインを行なった、「Zガンダム」の突飛るモビルスーツデザイン自体も、ガンダム世界の中に吞み込まれていた。こうした保守と革新の狭間、そこがガンダムの本質といえるのかもしれない。





THE ブレイバック80'S

〈特別企画〉

国際映画社の 80年代アニメロボ

J9シリーズとその時代

夜空の星が瞬く陰でメカの喧いがこだまする
国際映画社って知ってるかい?
昔、粋なアニメを作っていた会社さ
ずい分と時が流れたが
今もノスタルジーだけじゃない魅力があるんだぜ
たまに振り返ってみるなんて、どうだい?



ノリと音楽でヒット連発!
戦争を描かないロボットアニメ

国際映画社とは主に80年代初期に数多くの作品を世に出した、元は映像製作会社を母体とするアニメ制作会社だ。この国際映画社はロボットアニメも数多く世に送り出したが、どれも超個性的な作品であった。

そんな作品の特徴といえは、何といてもキャラクターの「ノリ」だろう。国際映画社の看板作品といえる「J9シリーズ」では「銀河戦艦ブライガー」や3作品目の「銀河戦艦サライガー」、あるいは「超攻速ガルビオ」などで見られた、キャラクターの妙な会話が魅力であった。「J9シリーズ」2作品目の「銀河戦艦ブライガー」は、新撰組がモチーフであり、熱い男たちの物語が、「中絶大作戦スラングル」では、海外ドラマ的な雰囲気が出ていた。そして、同社の作品は、音楽にも力が入られており、大井・山本正之氏の作り出す音楽は、作品の大きな魅力になっていた。結果「J9シリーズ」をはじめとした作品は、男だけでなく、女性にもファンをも数多く生み、ひとつの時代を築いていった。

一方で実は国際映画社が手掛ける作品の世界観には、かなり面白いアイデアが詰まっていた。「J9シリーズ」は、アステロイドを舞臺に木星を太陽化し、地球型の惑星を数多く創出する「大アトーム計画」という事件があり、「ブライガー」では、その計画に対する攻防を描き、「バクシンガー」と「サライガー」は、共にその後の世界が舞台である。また「スラングル」では架空の「戦争」という世界における

国際映画社の手掛けたアニメ作品

国際映画社という、J9シリーズを思い浮かべる向きは多いだろう。だが、同社の携わった作品を見返すと、数は少ないが意外と多種多様な作品を世に送り出しているのだ。

作品名	放送	総話数	キー局	備考
くしらのホセフィーナ	79年4月2日～同年8月28日	全23話 +1話	東京12チャンネル 現：テレビ東京	重プロ（現：リート）共同製作 キー局での放送は2回まで 第24話は総集編
ずっこけナイトドンドラマンチャ	80年4月15日～同年9月23日	全23話	東京12チャンネル 現：テレビ東京	重プロ（現：リート） 共同製作
宇宙戦士バルディウス	80年6月30日～81年7月25日	全31話	東京12チャンネル 現：テレビ東京	重プロ（現：リート） 共同製作
ふたごのモンチッチ	80年2月4日～同年8月1日	全130話	東京12チャンネル 現：テレビ東京	重プロ（現：リート） 共同製作
めっちゃっドタコン	81年4月4日～同年10月10日	全28話	フジテレビ系	東映動画（現：東アニ） 共同製作
若草の四姉妹	81年4月7日～同年9月29日	全26話	東京12チャンネル 現：テレビ東京	東映動画（現：東アニ） 共同製作
銀河旋風ブライガー	81年10月6日～82年6月29日	→ 作品解説は50ページ		
ハニーハニーのすてきな冒険	81年10月17日～82年5月1日	全29話	フジテレビ系	水野英子による同名漫画が原作。 東映動画（現：東アニ）共同製作
魔境伝説アクロハンチ	82年5月5日～同年12月24日	全24話	日本テレビ系	東映動画（現：東アニ） 共同製作
おちゃめ神物語コロコロボロン	82年5月8日～83年3月26日	全46話	フジテレビ系	若菜ひでよの漫画 「オリンセスのボロン」をアニメ化
銀河烈風バクシンガー	82年7月6日～83年3月29日	→ 作品解説は50ページ		
愛の奇跡ドクターノーマン物語	82年12月2日	全1話	テレビ朝日系	東映動画（現：東アニ）共同製作 TVスペシャル
亜空大作戦スラングル	83年1月21日～84年1月27日	全53話	テレビ朝日系	オリジナル作品
ななこSOS	83年4月2日～84年1月14日	全39話	フジテレビ	若菜ひでよの同名漫画が原作
銀河疾風サスライガー	83年4月5日～84年1月31日	→ 作品解説は51ページ		
超攻速カルビオン	84年2月3日～同年6月29日	全22話	テレビ朝日系	キャラクターデザインに たかみよしひさを起用
宗谷物語	84年2月7日～同年6月26日	全21話	テレビ東京系	
ふたり鷹	84年9月27日～85年7月12日	全36話	フジテレビ	飯田かおるの同名漫画が原作

る犯罪組織との戦いがメインで、「カルビオン」は宇宙人に征服された地球という設定がありながら、当の宇宙人はほとんど出ず、主人公たちはまったく別の犯罪組織と戦っていた。

当時主流の「機動戦士ガンダム」などに準じた作品の多くが、「戦争」をテーマにしていたのに対し、国際映画社作品では、まったく戦争を描いていなかった。もちろん戦いを描くことはロボットアニメだから必然だが、当時流行の「ミリタリー」とは、まったく別の路線を行っていた。「バクシンガー」は、ある意味、戦争を描いていたといえなくもないが、同作品のモチーフである「新機軸」の戦いは、いくさ」と呼ぶのが相応しい。今見ても国際映画社の作品は、センス、オブ・ワンダーに溢れ、実に興味深い。しかし、失脚のどこそこという個性のない作品世界の背景設定は、それほど作品内では重要なものとして描かれなかった。本野長でインテリをして、当時の国際映画社作品のキーマンである西辻たかお氏も「ロボットは得意でなかった」と話すように、キャラクターの「ノリ」を主眼に、時代を反映した作品を送り出していたにすぎない。それでいて玩具や関連商品などはヒットしたものが多かったと聞くと、驚異的である。

たしかに「J9シリーズ」の「ノリ」は、当時とても魅力的だった。「時代性」をうまく捉えた」と分析するのは容易いが、実際、過去のロボット作品のヒロインの多くが「軍人や軍隊」が登場するのを生み出した。その道を歩むヒロインを生み出した国際映画社の作品は、その時代性も含め、今一度見直す価値があるのではないだろうか。

《証言》

銀河旋風ブライガー、チーフディレクター
銀河烈風バクシンガー、オーディオディレクター
銀河疾風サスライガー、チーフディレクター

四辻たかお

インタビュー

やりたいと思ったことを
やりたいように
いかにやり遂げるか



「フライガー」の企画で
国際映画社に参加

——四辻さんは、国際映画社、初のアニメ作品である『くじらのホセフィーナ』(※1)で、絵コンテ、演出に関わられたのが、同社での最初の作品になります。

四社 国際映画社は、それまでTV番組などの番組の販売や配給などをしていたのですが、自社でTVアニメの制作に乗り出すということで呼ばれたんです。実は、いちばん最初は「銀河旋風ブライガー」の企画立ち上げたんです。

まだ本当に人跡に決まってい
ない段階での参加でした。あの頃
はちょうど、スーパーカーが流行っ
ていて僕の息子も車が好きだったも
のですから、とりあえず車を使いた

国際映画社と「J9シリーズ」を語る上で、四辻たか子は外せない重要な人物となろう。「J9シリーズ」3作すべてに関わり、他の作品でも数多く力を発揮した。いわば「J9」の天才といつて過言ではない。まさにマイ・ソウル・ジャーニー、夢のライディング・マシン、ロング・グナナイが動く！ 放送当時ファンを熱狂させた演出家である四辻氏に、当時の国際映画社を振り返っていたのだ。そこに紫雲と輝くのは、それらJ9、マイ・ソウル・ブルース、それとメロビ、メロイカ？

お話の方は「探偵物みたいな感じにしましょう」とか、そのようにして一つ一つ決めていきました。

——作品タイトルですが、これはいつ頃決まったのですか？

四社 最後までタイトルが決まらなくて。「あと30分で決まなくちやならない」なんて言われて、さて困ったなあ、と(笑)。アメリカのドラマでステイプ・マックティーン主演

の「拳銃無宿」という作品があつて「〇〇無宿」つてしたいな、とか考へていたんです。でも子供向け作品に無宿はよろしくないな、と思つたんです。それなら無頼の方がいいかと考へて最終的に「ブライガー」でどうだ、という感じでした。

——そんな「ブライガー」ですが、大ヒットの要因の一つは、キャラク

ですが、今見返してみると、作品内の世界設定などが、かなり練り込まれていたのが分かります。

「う」と提案していった感じです。

まだ当時はロボノニアニメという
と、音楽はほとんどマーチばかりで
そして前半に1回、後半に1回戦闘
がある、みたいな約束事があったの
ですが「そういうのではないのがい
いな」と考えていました

作中での、キャラクターたちの

軽妙な会話も魅力的でした。

四辻 主演は（ブラスタ―）キノ

の仕方なども皆似たようなものなんですよ。僕の中の4分割という感じ
です。

キヤラクターのバックボーンは山本俊さんが書いてくれたのですが、「こいつはこの部分で、また別のこいつはこちらの部分」という感じで

作っていったのだけれど、気が付けば自分の分身でなくな。

——台詞などは山本優さんが書かれたものを元にして?

四社 申し訳なかったのだけど、給コンテの段階で台詞は全部書き直してしました。また物語の後半になってくると、アフレコ現場で声優さんから、「この台詞はこうしたい」というアイデアが出てくるようになった。

て、それを取り入れて、その場で日本優さんと相談して書き直すということもありました。

台詞に関しては尺が足りないというところもありました。長台詞などはどうしても収まらなくて、でもその廻りは、色々はしょって、それで最

終的には「イーエーイ(笑)」って、
彼らの会話って何でもイーエーイで済
んじやうじやないですか(笑)。
—— 岡本家の中には変えられるのを
嫌がる方もいらつしやいます。そ
こは氣を使うところですよ。

四辻 山本俊さんには、アフレコや

ダビングの現場にも立ち合ってもらって、その場で相談しました。それ

※1 くじらのホセフェーナは1979年4月から同年8月まで東京12チャンネル（テレビ東京）系で放送されたファンタジー作品。国際映画社と東プロダクション（現・プロダクション・リール）の共同制作による。総回数は24回からなるがTV放送時は22回のみ。後に劇場版やOVA版などで全24話が放送された。



社長の古市利雄さんは当時でネーजीヤをされていて、友達でもあったので、キャラクターのイメージを伝えてビジュアルノブしてもらったんです。塩沢兼人さんは、それまで女性的な二枚目役が多かったのに逆に、二枚目でよかつとすつこけ性格にしようと思っただけなんです。

主役メカのブライカーもロボントアニメのお約束から外れていて、戦闘シーンも本当に短く、当時のマーチンダイズを考えると、スポンサーからも怒られそうですが……

四辻 おそらく怒られていたんだと思います。そこはプロデューサーが上と対応してくれていたのですね。でも視聴率もよかったですし、玩具も一番売れました。それがあつたから許してくれたんじゃないかな。

ブライカーのデザインに関しては、四辻さんがアイデアを出されては、四辻さんがアイディアを出されては、四辻さんがアイディアを出されては、四辻さんがアイディアを出されては……

四辻 デザイナーの岡口雄一さんにだいたいのイメージを伝えていこう感じでした。次回作の「バクシンガー」の時には、「バクシンガ」が縦に連なってロボットになるやつ考えてくれって、そんな発案でした。

ブライカーの描が3本というのも当時は衝撃的でした。四辻 アレはあんまり気にしてなかったかな（笑）。あのデザインは樋口さんの傑作ですね。

思わぬ人気で女子高生がアフレコ現場に大量発生!?

「放送開始当初から「ブライカー」は人気が高かったのですが、四辻 実は第一話が放送され、その

後からプロデューサーの壺田重夫さんは、「それなら全部「ブライカー」って名前にするればよかった」なんて言っていましたから

した。番組延長などの話はなかったのですか？

四辻 それはなかったですね。メインスポンサーである玩具屋さんと関係がありますから。次の新しい玩具を出さないといけませんから。

四辻 そうして次回作「鎧河烈風バクシンカー」ですが、四辻さんは途中で一日抜けられることになりましたね。

四辻 あれは国際興業株式の別番組「おちやめ神物語」のロコロボロンのやらなくて話らなかったからです。「バクシンガー」は第一話から第三話くらいまでは作りました。そして第四話からオーディオレクタという形で再び参加となりました。これは山本俊彦さんからやってほしいという要望があったことですね。

四辻 それは山本俊彦さんですか？

四辻 それは山本俊彦さんです。四辻さんはそれなら全部「ブライカー」って名前にするればよかった。なんて言っていましたから。「シリーズものになるんだから、とにかく、ブライカー」って入れておくんだった。って（笑）。

四辻 そうした意味は僕には分からないうえ、番組がよくてインジやない、くらいに思っていました。

四辻 僕はその影響はあまり受けなくて、単純に新番組が好きで、散りゆく男たちの話がやりたいなど思っていました。

四辻 僕はそれらの影響はあまり受けなくて、単純に新番組が好きで、散りゆく男たちの話がやりたいなど思っていました。

四辻 僕はその影響はあまり受けなくて、単純に新番組が好きで、散りゆく男たちの話がやりたいなど思っていました。

四辻 僕はその影響はあまり受けなくて、単純に新番組が好きで、散りゆく男たちの話がやりたいなど思っていました。

銀河烈風バクシンガー

放送 82年7月6日～83年3月29日
放送時間 17:55～18:25
総話数 全39話
キャラクター 宇仁田重吉



あらすじ 時は28世紀。人類は地球を離れて宇宙に飛出した35の植民惑星へと移り住み、そんな惑星海は太陽系管理機構ドメスティック・パワーによって統治されていた。しかし長年の統治で腐敗化するパワーに対し反パワー勢力が台頭しつつあった。その最中、トン・コンドールは仲間たちと共に一戦挑むべく、J9と名乗る銀河烈風を結成し、「烈」の旗のもとと戦う戦いに身を投じていく。

解説 「J9シリーズ」の第2弾。主人公たちはかつてのJ9に憧れる若者たちで、設定上も「プライガー」から600年後の世界を描く。作品タイトルやキャラクターの名称、その設定からわかるように、作品のモチーフは喜劇である。今回の現職氏のインタビューでも触れられているが、「熱き男たちの戦い」がテーマ。その悲劇的な結末は予想されていたが、作品そのものは前作に次ぐヒットとなった。やはり多くの女性ファンに支持された作品でもある。主役メカのバクシンガーは、5巻のバイブル「バトル」(空も飛べる)が巨大化(シンクロン原理)して合体する戦闘メカだ。やはりプライガー同様、メカ性というより、メカは登場人物たちの引き立て役として位置付けである。作中における単独の登場も前作で確認されていて、本作が超える点に「J9シリーズ」だと実感させる。特に挿入歌の「マイ・ソウル・ジャーニー」や、エンディングの「アステロイド・ブルース」はアニメ作品屈指の名曲といえるだろう。



「J9シリーズ」の第2弾。主人公たちはかつてのJ9に憧れる若者たちで、設定上も「プライガー」から600年後の世界を描く。作品タイトルやキャラクターの名称、その設定からわかるように、作品のモチーフは喜劇である。今回の現職氏のインタビューでも触れられているが、「熱き男たちの戦い」がテーマ。その悲劇的な結末は予想されていたが、作品そのものは前作に次ぐヒットとなった。やはり多くの女性ファンに支持された作品でもある。主役メカのバクシンガーは、5巻のバイブル「バトル」(空も飛べる)が巨大化(シンクロン原理)して合体する戦闘メカだ。やはりプライガー同様、メカ性というより、メカは登場人物たちの引き立て役として位置付けである。作中における単独の登場も前作で確認されていて、本作が超える点に「J9シリーズ」だと実感させる。特に挿入歌の「マイ・ソウル・ジャーニー」や、エンディングの「アステロイド・ブルース」はアニメ作品屈指の名曲といえるだろう。

「J9シリーズ」の第2弾。主人公たちはかつてのJ9に憧れる若者たちで、設定上も「プライガー」から600年後の世界を描く。作品タイトルやキャラクターの名称、その設定からわかるように、作品のモチーフは喜劇である。今回の現職氏のインタビューでも触れられているが、「熱き男たちの戦い」がテーマ。その悲劇的な結末は予想されていたが、作品そのものは前作に次ぐヒットとなった。やはり多くの女性ファンに支持された作品でもある。主役メカのバクシンガーは、5巻のバイブル「バトル」(空も飛べる)が巨大化(シンクロン原理)して合体する戦闘メカだ。やはりプライガー同様、メカ性というより、メカは登場人物たちの引き立て役として位置付けである。作中における単独の登場も前作で確認されていて、本作が超える点に「J9シリーズ」だと実感させる。特に挿入歌の「マイ・ソウル・ジャーニー」や、エンディングの「アステロイド・ブルース」はアニメ作品屈指の名曲といえるだろう。

銀河旋風プライガー

放送 81年10月6日～82年6月29日
放送時間 18:00～18:30(第1話まで)
17:55～18:25(第2話以降)
総話数 全39話
キャラクター 宇仁田重吉



あらすじ 西暦2111年。宇宙開拓に邁進する人類だったが、その裏で政治権力と結びついた犯罪組織—コネクションが多数増殖していた。そうしたコネクションの凶悪犯罪に没がされた人々が、悲しみと恨みを募らすため最後残るのが宇宙の未知なるコスモレンジャー「J9」だ。彼らは多額の報酬と引き換えに、異質の犯罪者を倒し、プライガーを襲って悪人たちの悪から彼へと奪い取っていく。

解説 「夜空の星が瞬く影で涙の笑いがこぼれる。星からは飛く人の涙を舐めて宇宙の結末。銀河旋風プライガー。あつてとあらば即参上!」というオープニングの口上は、今でも語り草になるほど。2006年西暦の代表作的の一つといえる「J9シリーズ」の第1作で、能力的なキャラクターの活躍は、本場ならびに児童向け(特に男子)作品のほうに、数多くの熱心な女性ファンを獲得した。主役メカのプライガーは、警備用自動車—ヒールズのプライヤーから巨大化(これをシンクロン原理という)、宇宙間のプライスター、さらに最終形態のプライガーへと3段階でスライド変化する。物質増大プラズマによるシンクロン原理などの設定は、ある意味



「ぶっ飛んで」いたが、物語中からカーメン・カーメンというスビー・コネクションとの戦いは単なる悪役対善役ではなく、太陽系の命運をかけた壮大なものだった。そんなカーメンが描いていた、本星を核に新都市を創造する「大アトム計画」は、次回作にも受け継がれていくことに。

「ぶっ飛んで」いたが、物語中からカーメン・カーメンというスビー・コネクションとの戦いは単なる悪役対善役ではなく、太陽系の命運をかけた壮大なものだった。そんなカーメンが描いていた、本星を核に新都市を創造する「大アトム計画」は、次回作にも受け継がれていくことに。

「ぶっ飛んで」いたが、物語中からカーメン・カーメンというスビー・コネクションとの戦いは単なる悪役対善役ではなく、太陽系の命運をかけた壮大なものだった。そんなカーメンが描いていた、本星を核に新都市を創造する「大アトム計画」は、次回作にも受け継がれていくことに。

「ぶっ飛んで」いたが、物語中からカーメン・カーメンというスビー・コネクションとの戦いは単なる悪役対善役ではなく、太陽系の命運をかけた壮大なものだった。そんなカーメンが描いていた、本星を核に新都市を創造する「大アトム計画」は、次回作にも受け継がれていくことに。

魔境伝説アクロバンチ

あらすじ 海流王、黒宝タツキは、シュリーマンに獲れるメカで宇宙を冒険する。地上探検を目的のゴブリン一族の襲撃により海洋沈没を失った黒宝と黒宝は、奇しくも伝説の魔境アクロバンチを求め世界各地の遺跡を巡る旅に出る。

解説 超古代文明やUFOなど、当時のブームを取り入れたロボットアニメ作品。黒宝ファミリーの黒宝の黒宝のメカアクロバンチは、タツキが遺跡探検に自ら設計開発した黒宝メカだ。5体のメカが合体し巨大ロボットとなる。黒宝ファミリーと敵対するゴブリン族は、太古に海底へ逃げやられた人々の末裔だ。1982年5月5日から日本テレビ系で放送された。



銀河疾風サスライガー

放送 83年4月5日～84年1月31日
放送時間 17:35～18:25
制作局 名古屋テレビ
キャラクター 石川信之

あらすじ 戦乱の時代から200年後の30世紀。太陽系は繁栄を謳歌する一方、惑星と惑星が戦っていた。キャンブラーの1・0・ブルースは、カジメ・9ラウンドで勝ち負け、一族にして大富豪となっていた。しかし、カジメのオーナーでありブラッディ・シンシートのボス、ブルディは、負けを取り戻すべく「太陽系50の惑星を1年間で取れるか」という大勝負をブルースと仲間たちと持ちかける。



解説 『J9シリーズ』第3弾。前作のシリーズで盛りつめた宇宙戦争から転じて、経済活動で小乗な作品になった『サスライガー』。アメリカンテイスト溢れるロードムービー的な作劇が魅力といえる。作品世界観も豪華に「ブライガー」で描かれた『大アトーム計画』の設定を活かして、ジュル・ヴェルヌの『80日間世界一周』をモチーフにした冒険活劇が展開された。主人公の一人、ブルース・カル・バーンスタインの通称名が「1・0・0（集積回路）」とか、報道キャスターの名前が「ルーク」と「レイア」(「スター・ウォーズ」ジェダイの確言(一語時))は83年公開になったと時局も取り込んでる点は抜粋がよい。また主役メカのサスライガーは、



派手な機体デザインで80号が変形してロボットになるが、今作では巨大化するシンクロン原理などは登場せず、オーソドックスな変形メカとなった(本来はJ9ラウンドに納品される予定だった)。今では珍しくないが、エンディング曲が途中で変わるというのも当時としては珍しかった。

面空大作戦スラングル

あらすじ 地球のはるか彼方にある「宇宙」に居住した人種。その首都グアラタウンでは犯罪組織クライムが横行していた。これに抵抗すべくキャプテン・チャンスをリーダーに秘密裏に非常法術部組織グリラ・チームが編成された。

解説 アメリカのTVドラマ『Xファイル』などをもモチーフに作られた大規模な宇宙空間メカアクション作品。グリラ・チームは秘密裏に非常法術部組織グリラ・チームが編成された。それら各分野のスペシャリスト6人のエージェンシーで構成されている。それぞれ専用のトレッカー・ヴィークルに搭乗し、さらに3段階(地上型、飛行型、特約戦型)に変形する主役メカのスラングルで巨戦を戦う。



製作会社は消えても作品やファンは今も生きる！
そして国際映畫社は「重要大作戦スラングル」などを送り出しています。
四社「スラングル」の頃はものすごく忙しかったので、あまり細かくところまで聞かれないでね。

「J9シリーズ」では、先ほど話に出てきた、アフレコ現場に来た女子高生に代表される、多数の女性ファンを獲得しました。そして今でもファンを続けるなど熱狂的です。四社 本当に聞かずに済みますよ。僕としては「こういう男の子になってほしいな」という思いを込めて作ってほしいな。僕がアメリカのTVドラマを見て、「こういう風になりたいな」と思ったように。でも本当に女の子のファンが多いんですよ。男の子のファンはいないのかと思えるくらいに。

でも先日、後援の女性の後援者が50歳くらいで「J9シリーズが好きだった」と言う。僕はまさに「男の子の年齢なんですね。それでようやく男の子のファンもいたんだと知ってホッとしました(笑)。」

「サスライガー」で「J9シリーズ」は終わるわけですが、理由は何かあるのですか。
四社 シリーズが終わってしまった理由はよく分かりません。ただ「ブライガー」から続いていたので、自分としては長いと感じていたので。そしてそろそろ違うのをやりたいなと思っていました。元々ロボット物には得意ではありませんでしたし。

製作会社は消えても作品やファンは今も生きる！
そして国際映畫社は「重要大作戦スラングル」などを送り出しています。
四社「スラングル」の頃はものすごく忙しかったので、あまり細かくところまで聞かれないでね。

「J9シリーズ」では、先ほど話に出てきた、アフレコ現場に来た女子高生に代表される、多数の女性ファンを獲得しました。そして今でもファンを続けるなど熱狂的です。四社 本当に聞かずに済みますよ。僕としては「こういう男の子になってほしいな」という思いを込めて作ってほしいな。僕がアメリカのTVドラマを見て、「こういう風になりたいな」と思ったように。でも本当に女の子のファンが多いんですよ。男の子のファンはいないのかと思えるくらいに。

でも先日、後援の女性の後援者が50歳くらいで「J9シリーズが好きだった」と言う。僕はまさに「男の子の年齢なんですね。それでようやく男の子のファンもいたんだと知ってホッとしました(笑)。」

「サスライガー」で「J9シリーズ」は終わるわけですが、理由は何かあるのですか。
四社 シリーズが終わってしまった理由はよく分かりません。ただ「ブライガー」から続いていたので、自分としては長いと感じていたので。そしてそろそろ違うのをやりたいなと思っていました。元々ロボット物には得意ではありませんでしたし。

【 バクシンガー 】

『機河烈風バクシンガー』より

〈前期〉



●まず自のバク型ヒーローが巨大化し、合体して完成する巨大ロボ「トカバクシンガー」である。『1』の機体のもと、組み立てをバクシンガーで用、戦える。それら自機体の身体ともいえるバクシンガーの身体が、いかにある。『2』は、2台の機体で、前期が過渡期を多量とした明らかな裏面になり、そして、後期、第26話から、は里とマス最後のデジタム、クハ、クが移動となり、トロン、びい、それと機文字のメ、セ、ン、STARTや、TSUなど、や事所受けて入るもの印象だ。

【 ブライガー 】

『機河烈風ブライガー』より



ブライ
シンクロン
マキシム!

ブライスターへ



ブライサンダーから



そしてブライガーに



THE 変形合体
『J9シリーズ』

様々なアニメ作品を輩出してきた国際映画社の中にあって、やはり『メカもの』における主役メカたちの変形、合体は外せない要素だろう。ここでは、そんな印象深いメカ（ロボ）の変形合体シーンの数々の中から、特に『J9シリーズ』を中心に振り返ってみたいと思う。



【 サスライガー 】

『龍河度龍サスライガー』より

[illegible]

【スラングル】

『重宝大作戦スランダル』より

特異無難ゴリラの最も特徴的な可変型レカ・カウ・フォルムで、タング・モート（膝上）、ウォール・モート（股行）アタック・モード（陽動攻撃）と頻りに変じて更新する。また各種メカのエアロ・マインと合流し、ハイパー・スラングルとハイパー・アブスらの「過剰リソース」で魔物バグアロハンチの口舌と辻褄を合わせ、必殺技などは無難だが、その分、戦闘シナリオなどは肉體メカのキミ・タングに劣るなど、リアル志向と対立する。その分、作中で目撃頻度がゼロに近いケースも少なくない。



【カルピオン】

『闘技漫ガルビオン』より

世界制覇を意図したネットワークの謀略を阻止すべく急がせた。サー・サカスチームへの依頼がヒュルが直したカリビオになる。ヒュル自身はスーパーカーで各地をサーカス1という、天才的な演劇師のトライハイ・ムリと、盗賊団のリーダー・マヤの娘、謎のコンヒによってカリビオに異次元の世界を発見する。複雑な因果縁を持つカリビオとエンタの作中での役割は非常にスピーシー。ちなみにカリビオにはロートアアカーという4角形の怪獣もあるが、作中には登場しない。



シンクロ、
合身だ！

〈後期〉



(まとめ)

国際映画社の作品は なぜ時代に愛され 人々の記憶に残ったのか

特撮の最後として、ある意味セオリー無視のロボットアニメ作品を世に送り出した国際映画社。そうした同社の作品の数々が、なぜ、今も人々の記憶に残った、または残っているのかを考えてみたい。



時代にマッチしていた 国際映画社作品

「宇宙戦艦ヤマト」、「機動戦士ガンダム」を経て登場した、80年代のロボットアニメ作品の多くは、実は当時はメカの人気よりもキャラクターの人気の方が高い傾向にあった。実際「銀河旋風ブライガー」は、放送直後から本来は想定していない女子人気が高かったという。

それは、そういう時代の端緒の出来事とはいえ、異例中の異例のことだった。確かに「ブライガー」のキャラクターの小さな会話により醸し出される雰囲気は、それまでにないものだった。それは同時に時代の雰囲気だったのか、同じくキャラクターの軽妙な会話が魅力で人気が出た「戦国魔神ゴーショーグン」も、ほぼ同時期（3ヵ月前に放送開始）の

作品であった。

「ブライガー」での、金田伊功氏の描くオーブン・デザイン・フィルムは衝撃的だったし、アイキヤッチのキッドの持つダブルネックのギターは本当にカッコよかった。当時のガンダム世代の少年たちは、まだ小・中学生。当然ダブルネックのギターなんて知らなかった。そういえば第27、28話のサブタイトル「カルナバルの嵐」は、「カルナバルって何? カーニバルじゃないの?」と思つたっけ。それだけで大人っぽい雰囲気だと思ったものだ。

今「ブライガー」を見返すと、玩具メーカがスポンサーに付いたロボットアニメにも関わらず、「ロボットのメカシー」ははつきりと軽視されている。その理由は西辻たかお氏のインタビューで聞かしているが、改めて見ると、驚くほど



である。それでいて「ブライガー」の玩具はかなり売れたという。つまりこれは、アニメファンだけでなく、当時の少年たちの心をもちやんと掴んだということだ。それはある意味「ロボットアニメはロボットのプロモーションムービーであればいい」という概念を振り、「作品がよければロボットは売れる」ということを証明したといえる。そういつた意味では「ガンダム」と双璧をなす、といえる存在なのかもしれない。

観設定はよく作り込まれている「J9シリーズ」の多くの新要素ができた大関系を筆頭に、「虚空大作戦ラングル」の、見た目は宇宙空間（真空）だが、それとは異なり空気のある特殊空間の「亜空」。「超次元ガルビオン」は、異星人が地球にパリアをかけ、空が飛べなくなった世界だ

が、それなのに当該異星人は終始出てこないなど、かなり個性的である。しかし、そうした設定は、ストーリーの背景として「ある」だけで、物語にあまり寄与しない。それどころか話の組み立てはオーソドックスな（昔ながらの）展開が多いのにも驚かされる。また「ブライガー」が「必殺仕事人」や「ルパン三世」に「バクシンガー」が「新撰組」や「サクライガー」が「80日間世界一週」や「ラングル」が「スパイ大作戦」や「禁酒法時代のアメリカ」といったように、依代を求める以上は、作品のペー

スは間違いない面白さというところがある。それをどうアレンジしていくか、というのが腕の見せどころ。特に、個性的で魅力的なキャラクターとオーソドックスなストーリーは、



むしろマツチしている。結果、いたずらに内省的にならないのも、同社作品の特徴といえる。

さらに国際映画社の作品といえば、音楽でもある。山本正之氏の作り出す楽曲は、当時の音楽的にもキャッチであり、個性のだった。「銀河列風バクシンガー」エンディングの名曲「アステロイド・ブルース」はラテン・ロックであり、「銀河旋風カスライガー」は、全体的にアメリカ西海岸テイストで、ナレーションもラジオのDJ調。「重型大作戦スラングル」は、耳について離れない「ゴリウ」のスキヤットで思い出深い「追跡」は、ソウル・ミュージック、テイスト。作品ごとに凝った音楽世界は、むしろ今聞いた方が「すごい」と思ってしまう部分も多い。

SF（世界観）、音楽、キャラクターという3大要素は、実は80年代

前半のロボットアニメには必要不可欠なヒット要素がある。結果的には国際映画社の作品はそれらを満たしていたものの、それらは他社の作品と比べると、ひと味もふた味も違うものだった。

ある意味、当時の「セオリー無視」の、きわめて個性化される国際映画社の作品の数々。それが若者や少年たちの支持を受けていたのだから、いかに「時代」に愛された、かがわかる。

そういった国際映画社の作品を「時代の先を行く大人っぽい作品」と評するのは簡単であるが、今見てもみると「大人っぽい」という表現はかなり遠く気がするし、「ノリがいい」だけでもない気もする。「らしい」という言葉がびびったりのではないか？ つまり、それは1つのスタイルを確立したというべきだ。

ひょっとしたら、当時の国際映画

社の作品を今の若者が見たら、「ごく普通の作品」に映るかもしれない。むしろ当時の絵のタオリテイから、「古臭い作品」と取られても不思議はない。時代性の高さゆえに、その時代性を拾うことができないから、という面もあるだろう。例えば四辻さんのいう「ストーリーを1つの音楽アルバムのような構成にする」というのは、ある意味レコードのない、配信全盛の今にはその意図自体もわからないかもしれない可能性もあるだろう。

だが、国際映画社のロボットアニメ作品自体も、まさに音楽アルバムに例えるのに相応しいといえる。キャラクター（「バンド」のニューアルバム）のコンセプト（「世界観」）を決め、楽曲（「各話のストーリー」）を決め、アレンジはBGMや主題歌といった具合である。それらの総合

的なバランスが、まさに「時代性」ということなのかもしれない。

作品とは時代を映す鏡だ。そして、国際映画社の作品は時代の先鋒にあっては間違いない。見返せば、その部分は「ただ懐かしい」と思っでしまおう。正直アレな部分も多い。しかし、単なる懐かしさを楽しむだけでは、重要なものを見落としてしまうような気がする。

本特集の冒頭に書いたように、同社の作品はロボットアニメなのに軍隊がほとんど登場しない。そういったセオリー無視の部分は、四辻なかにお氏をはじめとしたスタッフたちが「プロフェッショナルの範囲で」「作りたいものを作る」という、自由な作品作りの結果である。それがヒットに繋がり、人々の記憶に残ったということは、現在でも検証する価値があるのではないだろうか。

谷口悟朗
インタビュー

コードギアス

CODE GEASS

Lelouch of
the Rebellion

反逆のルルーシュ

いかにして
コードギアス
反逆のルルーシュ
再編されたか
』は

興行「叛逆」巻頭の劇場3部作が公開された「コードギアス 反逆のルルーシュ」。密度の高いTVシリーズ全50話を再編集し、さらに新企画「復讐のルルーシュ」につなげるためには何が行われたのか? TV版から引き継ぎ監督を務めた谷口悟朗氏に話をうかがった。

コードギアス
反逆のルルーシュ 巻頭

制作：サンライズ

監督：谷口悟朗

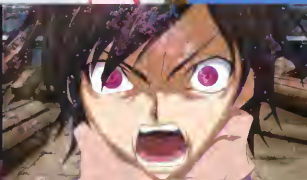
脚本：大河内一楼

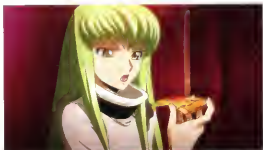
演出：渡辺信一郎

音楽：横山克

キャラクターデザイン：石川雅之

機軸：山崎昌之





再収録で変わったキャラクターの関係性

劇場版3部作は基本的にTVシリーズの映像を使い再編集したものであるが、音声は録り直されている。そのためTV版と台詞音性は同じでも印象が異なる場面はある。再編集によって「時間をかけて変化していく関係性」を描いていく強みが無くなったキャラクターは、最初からある程度完成した関係性で固定されており、演者もそのように演じているた

め。印象が異なるシーンが多くなる。CCやシャーリーなどがその代表的な例といえるだろう。その他にはシナリオの細かな違いによって変化がもたらされた篇や、役者の交代による声の違いで変化がもたらされた王城などもある。その他細かく台詞が変わったシーンは多く、もう一度TV版のシーンをと見比べてみれば新しい発見があるはずだ。



●演技と声質の違い。持ち味。ルルーシュの顔が変化した三浦。輝や空知郎は流れも。



●一人一人の理解に近い立場の生徒会長の面々も今回の再編集で印象が異なるシーンはある。

タイトルは知っているが
見たことのない人のために

今回、「コードギアス」が10年を経て再編集された意図はどのようなものなのでしょうか？
谷口 最初はオーディオだけを受けた以上前までとすると、私への注文というものは「ソフトをこのくらい売れるビジネスを立ち上げてほしい」とあるならばシリーズ展開ができるものが望ましいというオーダーだった訳です。

シリーズ展開に関してはそれができるだけの準備を整えて、以降は一回（※「コードギアス」の「アキト」の赤根監督にお渡しして、ということになりました。そこからさらにプロジェクトを展開させようとした時に、「ルルーシュたちに一回けじめをつけさせる、筋を通させないといかならう」ということになったんですよ。

同時に、TV版から10年経っていませんから、当時見ていた人だけでなく「コードギアス」という名前が聞いたことがあるけれど、当時は子供だったから見ていなかった、という人に対して整理し直して見せる必要があるだろう。そういうことがともともとの企画のスタートです。特に3部作に関しては、やはり「コードギアス」というタイトルは知っていても中身は知らないという人に特して、TVシリーズ全50話を見てくたさい、というのはあまりにわかりやすいが高すぎる。もっと短くまとめたものを何か用意して渡してあげるとい意味合いが大きいですね。
「コードギアス」だとTVシリ

ーズがすでに看ける部分がないほど情報量が詰まっています、制作が非常に大変なものではないかと懸念します。
谷口 最初は3部どころか1本でやってくれ、という話だったんですけど、でも何をどうやってつたて1本は無理です。では無印とR2とで2本はどうか、といってもそれも怪しい。ただ、これが4本となると長くなりすぎて成立しない。

3部作というのは「スター・ウォーズ」の頃から観客のラインだろ、というところで、もう3部作で行くしかない決めてやりました。できるできないは別として、もうこれでやるしかなかったという事情はあります。でも1本でやるはずだったものが3本に増えたんだから、まあいいんじゃないだろうか（笑）。
——映像時間的には1・3にする感じでしょうか？

谷口 モノによりませんが、一番キツかった部分は1・5くらいにやらないといけないというのがあります。そのキツさは承知の上でやるしかないのですが、これはとは、というレベルで手を取りましたね。

最初にTV版の映像を受け取って、自分のパソコンで見ながらいくつかに切りとり方を採ったんです。まず映像はダマだ。じゃあドキュメンタリー形式はどうだろうと、ディートハルトの目標をだまめしていけないかとやってみましたが、途中まで作業してやめました。
このやり方だとTV版の時に作られた編集編回と同じような、出来事の羅列になってしまふ。TVシリ

細かで重要な 役どころの変化

劇場版3部作ではシュナイセルおよびカノがTV版より積極的かつ早い段階で物語に介入したあかげで、ルルーシュとスザクの戦に立ち上がる助としての役割が狭まった。シャーリーの変わりやヴィレノタを襲ったディートハルトや、第3部ラストで何かを画策しているらしいシエラなど役回りも変化している脇役キャラも多い。





ズで一回やっている以上、また同じことをやる必要はないですからね。となると結果的にドラマとしての軸でやるしかない。

ではどういうドラマにするかといった「叛逆のルルーシュ」なんだからルルーシュの物語に絞らないうと、ただそれでも全体の大きな指針が必要になりました。ほぼ3本同時並行的に編集していきながら、サンライズさんとバンダイナムコアーツさん、あとは脚本の大河内一優さんと連絡をとって「ゼロ編・スザク編・ルルーシュ編」というテーマで切り取りたいと相談をしました。それで結果的に今の形になったわけです。

——その3つに分けた意図とはどういうものですか？

谷口 最大の課題となったのは、無印とR2をどうつなげればいいのか、ということでした。特にR2の序盤でまた最初から話をやり直すのか、いらいち説明し直すのかは問題で、これをやると初めて見たユーザーの理解度を完全に超えてしまう。だからそのあたりはスザクの目線でモノを見る今の形にしています。

第2部の冒頭でスザクの主観、ルルーシュの主観を両方入れているので、映像をそれなりに見慣れている人ならその2つの主観が入った映像だなと認識してもらえないではないかと考えて作っています。そういう意味では第2部は一番わかりやすく構築してありますね。端のあたらない場所から隅のあたる場所に出てく

TV版からカットされたアレコレ

マオ関連のエピソードは、再編集にあたって充分とカットされた。エキセントリックなマオのキャラやKMFをまったく使わない心理戦など切るには惜しい話だが、尺の関係で仕方がないともいえる。また、サブキャラに関してはあえて説明を省いている人物がほとんど。これは尺の関係と、鑑賞時間中にユーザーが理解すべき事柄をコントロールした関係によるものだ。



●マオが登場し、……はチャーリー……も影響を受け、……



●黒髪や中絶間を……トは多くがカ……された



●商業や映画製など……登場はするが詳しい説明は……ンヤンも……

るスザク、というところからはじめるとこの話はさういうことですよ。

——本作はキャラも多くてそのキャラそれぞれにファンがついていて、という作品ですが、そういう事情にも配慮したのでしょうか？

谷口 そのあたりはもう、「どうやってもファンには怒られるんだ」と最初に腹をくくってセッティングしてあります。そうすれば気を使わないで、物語に必要な要素は残して、そこではないものは省いて、ということができます。

ただ、リグを使った部分はリヴァルですかね。リグは一般人の声を代表するキャラなので、彼をはずすと一般人が何を考えているのかわからなくなってしまうので、そこは残そうと意図してあります。

——作品の人氣には重要だけれど、ストーリー的にはそれほどではない学園シーンをカットするというのなかなかスリムさがあつていいですね。

谷口 学園シーンも結構残した方では

はあとと思えます。あれを外してしまうと学生でありながら裏で活動する、という図式が崩れてしましますし、学園にナナリがいるので、その営みを削ると、さすがに状況がわからなくなってしまう。なので必然的に入れざるをえなかったということになります。

第2部は、学園祭を使えるというのには助かりましたね。あれは学園の一番わかりやすい部分だったの、そこを見せようという部分です。でももうおもうというのではありません。結果的にまとめることができたのはありがたい。結構乱暴な手ですが、そのくらいしないと難しい部分がありました。

いろんな回のテレコをしたり、別の回の会話をもってきたりしてしまっていると思いませんか。TV版では学園祭でロイドとニナは会っていないですから。

うなされて飛び起きるほど困難だった編集作業

——10年経つてもどこれで、というところまで覚えていたのか？

谷口 覚えてはいるわけがないです（笑）それで編集にすごく時間がかかってしまいました。ここは削って大丈夫だろうと作っていたら1週間後にこれじゃダメだ、先がつかないというふうなことがあつて、毎晩うなされていた時期がありました。比喩ではなくて本当に何回か夜中に飛び起きてましたから、どうしていいかわからなくなつた。そのくらい誤りがわからなくなりました。そこがどこかで行き詰まるという……。

——見ている側も、まずキャラを思い出すところから始めないといけないかもしれないですね。

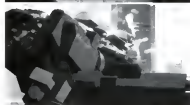
谷口 思い出せん。……

——人は映画を見ながらだつたら、まず10人も覚えるのは難しいでしょう。



KMFの描かれ方は?

コードギアスシリーズのメカであるKMF。サイズやアクションなどに特徴のあるメカだが、本作では新たにKMFというメカ自体を掘り下げるといったことは特別行われてはいない。TV版の時点で描かれ方に気を使っていたメカであり、ルルーシュとスザクの物語という主題が明確であつたために、これ以上は必要ないという判断だろう。戦闘シーンでは敵がバノクに沈めることも多く「情報で見られるアトラクションパート」となっている。



生徒会のメンバーは同じバニーで付き合っているのか、かわいさの差が、という距離感の探り合いをやっている。劇場版ではそんなことは見えないという。尺はないので途中経過はな

それなら脇のキャラはもう名前や役割がわからないままでもいだろうと。「スター・ウォーズ」はそこも参考になりましたね。エピソード5や6に登場するボバ・フェットの設定はあるけど、本編ではあまり活躍してないじゃないですか。気になった人は調べてね、ということなんですよ。そういう形でキャラを出しておいてもいいんだね、と割り切る事ができましたね。

劇場用アニメとしてはかなり喉が長いですね。

谷口 どうにもならなかったの、そのままだけ、2時間10分というのは現在のフィルムとしては「一種反則クラス」の長さですよ。これでは見てる人が疲れてしまうだろうなあ、というのが、意図的に歌を増やしたというのがあります。ここは情緒で見てくださという場面です。特に第一部はロジックで見なくてすむようにしたかった。第二部はもうやってもロジックが

入ってしましますが、その分でもかぎり第三部はロジックで考えなという事です。

最近の映画だと「スター・ウォーズ」のエピソード8や「レディ・プレイヤー1」も長い作品ですが、映像の長さが受け入れられているのでしょうか?

谷口 それは両方ともアトラクションムービーだからだと思います。だからこちらも戦闘シーンに関してはアトラクションであるという考えで入れています。そういうシーンは頭を働かせずに見ていられるじゃないですか。その長さというものはあると思うんですよ。ロジックで見ると分は頭を使うけれど、アトラクション部分は反射で見ればいいんです。

文字では同じセリフも芝居は大きく異なる。広く知られていて模倣いファンもいて、という作品だけに、できる限り多くを詰め込めたかったという谷口。TVシリーズのファンの距離感というか、そういうものを肯定するつもりはないです。ただ新しいファンにも入って来てもらう必要があるの、TVシリーズのファンに感謝はした上で3本にまとめるのをええじゃない、そうすると皆さんの好きなキャラのシーンや台詞も減るだろうし、それは感づいていただいてかまわないので「それはそれで、これでやらせていただきます」ということですね。TV版を否定したくて作っているわけではないですから。

今回、若手TV版とキャラの行動が違っています。

谷口 それはもう、尺がない中でまとめるためです。今回3部作に關して、作内で明確に言っているのは、役者さんには演技の方向性として、ルルーシュとシェンリーはある程度最初から付き合っているつもりでやっています。TVシリーズのルルーシュとシェンリーは同じ生徒会のメンバーで付き合っているのか、かわいさの差が、という距離感の探り合いをやっている。劇場版ではそんなことは見えないという。尺はないので途中経過はな

しー」ということです。2人のラブストーリーが軸ならともかく、そうじゃないのに接近していくのか、そうではないのか、というところまで描いてたから見ている側が処理できる能力を鍛えてしまいます。ですのでこの2人はそういうモノ、と記号的に最初から決めていきます。使っている画も台詞も違いますが、芝居の心理的、方向性は通っています。同じような芝居の組み直しはC.C.やミレイなどほぼ全キャラに渡って別物と思っています。同じセリフでも別物というのはいかたがたかと思

そういうことは時間が経って現在見直してみても、こうしたい方がいいと気づいてやったものですか?

谷口 そういふわけではないです。当時はその当時のものではないです。やはり再構成して心理描写もカットしているからにはこうするしかないという部分があります。そうしないとい役者さん自身も自分の演じているキャラが支離滅裂で演じられなくなってしまう。どこか一本筋を通さないと演じられなくて。

他に明確に変えざるをえなかったのは、シェンリーがゼロに関する情報を早めに手に入れることですかね。エリア11側での動きや、パトレイヤーが何をやらしているかといった情報はTV版だとかなり後で知りますが、今回は最初から手に入れています。これは多分そうしておいた方が後々のシェンリーの動きが素直に見えるだろうということです。

3部作のゼロ編とルルーシュ編というのとはどう分けたのですか?



シャーリーという存在

ヴィレ、タタキやマオのエピソードがないことから劇場版では生き残ることになったシャーリー。第3話ラストではジェレミアと通名でC.C.に手紙を出していたが、一体何をしているのかは気になる。劇場版の「その後」として描かれる以上、復活のルル・シュでも重要な役割を持つているとは思われる。



『TV版では、ルル・シュと交際する関係を描く人数少ない人物である』

谷口 ゼロ編というのはゼロという虚像が出来上がるまでの話です。虚像ができたということを示す必要があったので、民衆による「黒の騎士団を称える歌」というTV版では流れない歌を流しています。あれに聞かされたことを見せる必要があった。ルル・シュ編は自分の行動や人生に誇りを持って、私として強く意識したい。その人間的なものがまやが欲望で始めたことが多く、人の夢や願いを背負ってしまふことの苦しさ、重さを描きたかった。ここを解くことで、作品の材、背景が軽くなっていきます。それから、きちんと踏まえておきたかったというのがありますね。

あくまで劇場版は劇場版 その先にルルはいる！

メカアクションに関してはアクトアクションに描く、という以外に

何かコンセプトはありましたか？
谷口 自分で言うのもなんですが、この作品におけるR.M.T.の基礎的なアクションはTV版第1話でほぼきりんと入れ込んであるんですよ。そういうものがあるんですよ。それと、それというのがあります。あとメカではないですけど、前段のナイトオブワウズとしてのスザクの生活は描いておきたかったというのがあります。スザクが電話でシノたちにゼロの正体云々の電話をする時、その外には難民の群衆がいるんですけど、そういうところは絶対的に描けなかった部分です。第1話でも解り何かの作事端で、カレンと会話しているシーンで、どういった仕事をしているのか、となく垣間見たりとか、窓の外には炊き出しの人たちがいたりとか、そういうところは補強したいというのがあります。そういうところは地球ゆえに、TV版だとカットする可

お聞きしたことがあります。
谷口 それはまず難民被害者がいなくなったということが大きいですが、「深夜だから見られていたというユニーザイがなくなってしまうたかも、いいない」ということ、なおかつ新規のユニーザイが入ってくるかもしれないということ、なをうけて夕方放逐開始にチュニオンしていることはあります。具体的に何かということ、色を要したりしているんですよ。美術ボードから変えています。
それは今回の両編集の時に統一したのですか？
谷口 無印とR2の間をスザクの個人的手帳でブリッジできたので、なんとか大まかにね。調整しなくちゃいけないかな、とは思っています。

基本的に新作シーンとして作られたものは、多くは編集の都合で入れないという話が多いという部分だと思わんですが、それ以外にこれはどう補強したいから、というところでも入れたものはありますか？
谷口 無印後のスザクの置かれた状況をユニーザイに理解してもらう関係上、スザクのカットを追加しています。背中をこらに見て突っ立っているのが流れるだけなんだけど、ユニーザイが想像ができて、その間として置いておこうと。ルル・シュは美材が多くて編集で消さったところがあつた。TV版だとスザクが喋っている人は多いのとは思いますが、劇場版から初めて見た人はスザクの立場もわかるだろうから、そんなに嫌にならないと思うんですよ。
シャーリーが生き残るようだよ、という点も話題になりました。
谷口 シャーリーだけは何をどうやろうと別のルートで走らざるを得ないので、ある意味、必然ですね。TV版も、今回のルートでも共に公式ですが、マオが出ないとなると先陣理由がないともいえますが……。
谷口 マオ編はどう頑張っても入らないことは最初からわかっていましたから、私としてはその段階でシャーリーのルートも見えていました。ただ制作現場からはシャーリーを生かすのに特色を示されたいね、私としては「なんでも」という感覚です。それと、制作サイドの都合としては全キャラのゴール地点をTV版と完全に同じにしたかったんだと思うんですが、「なかなかそうでもないでしょ」という話し合いをしました。

確かにTV版の再編集という役割を持っている以上、コントリールする側としてはTV版と劇場版どち



ルルシュとスザクという軸

TV版は群像劇としての色が濃い。劇場版では尺の制限もありルルシュとスザクという2人に完全にスポットライトをあてて作られている。ずばりこの2人がどう自分の行軌に軌を通すか全3部作で描かれているもの

とあり、新規ユーザーも間に集中すればいい、が前巻的にわかりやすい。第2部はスザク視点であり、TV版では脇役であり増えただけでもあったスザクに対する、違った見解が生まれるきっかけともなる。



らを正史とするのか、という話にはなってしまうので分かる話でもありますが。そういう意味ではユーザーはどのように今回の劇場版を受け取った方がいいのでしょうか？

谷口：シリアルにTV版はTV版、劇場版は劇場版でいいと思います。まとめた物がいい、その先が見られないというものはあるでしょう。『ガンダム』シリーズでもそういうものではないかと思いますが、途中から入った人が手に取りやすい劇場版を見て、興味を持ったならTV版を見るかもし

れないし、別のシリーズを見るかもしれない。そこは自由ですよ。今回の3部作は『復活のルルシュ』に聞かれていますか？

谷口：それは再構成したものを礎として次の展開に向かう、というように発表し、そのとおりです。TV版からの流れではなくて、劇場版3部作からの流れになっています。そこに差はありません。じゃあ具体的に流れたという先が何かというと、今はご期待下さい、という申し上げられないです。

『復活のルルシュ』 はどうなる？

劇場3部作 コートギアス 反逆のルルシュ は、キャラクターとしてはあくまでTV版の再構成フィルムであり、この映像から復活のルルシュ、かのようなものとなるかを具体的に推測することは難しい。しかし、復活のルルシュはTV版ではなく劇場3部作の延長にあるものとされる以上、キャラクターの個性は劇場版を引き継ぐことだろう。『格』にこだわった劇場版だけに、ルルシュが復活するにもその理由は気になるところ。本誌的には経歴聖天八幡式を踏える新型KMFが登場するのか、なども注目したい。



歌は情緒

本作では、新しく作られた挿入歌他にTVシリーズのOPやED曲が再び使われている。どれも当時人気のあった曲だが、「人気があった」ということは今回初めて見る人の心も打つであろうし、再び見る人には懐かしいと思わせる効果があるだろう。谷口監督によると、情緒で見ることができるとして歌は意識的に多く入れたという。



■第2巻ではフレイアに描かれるニュータイプオブザンズに描かれるスザクのシーンで挿入歌「今はここに」が流れる。タイトル的にぴったり。

■第3巻ではフレイア・マリネーターを描写する歌「ミゼリカミサ」が流れる。『ミゼリカミサ』が流れる。ミゼリカミサとスザクが初めて意識的に光輝したシーンであり、そういう意味では重要なシーンである（写真はTV版のもの）。



劇場版 マジンガーZ INFINITY

監督 志水秀実

脚本 小沢弘広 (19)

メカニクデザイン 藤澤敏之

キャラクターデザイン 原田昌治

美術監督 武蔵誠 (GHESS)

CGディレクター 中村大樹 井野元清 (2) 佐々木

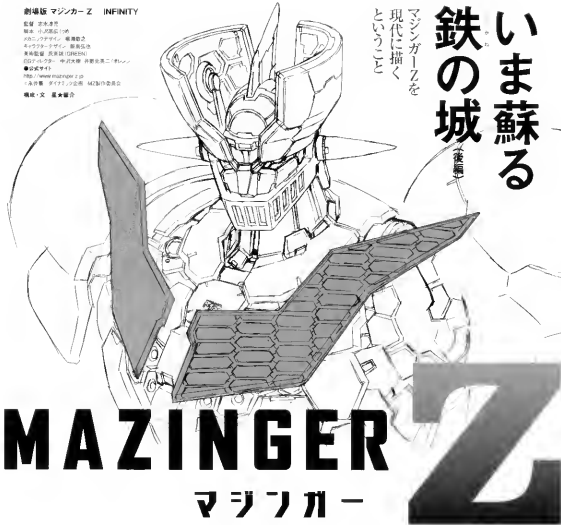
●公式サイト

YouTube: new mazinger 2.jp

公式Twitter: mazinger 4236176516

構成・文 藤沢敏之

いま蘇る
鉄の城
マジンガーZを
現代に描く
ということ



MAZINGER

マジンガー

I N F I N I T Y

劇場版 マジンガーZ INFINITY
は、3DCGで描かれるメカニック
の活躍が大きな見どころだ。「シル
エットはマジンガーそのもののたが
ディテールは現代的」というバランス
でデザインされた本作のマジンガー
はどのようにして生まれたのか。メ
カニックデザインを務めた柳瀬敬
之氏にお話をうかがった。

劇場版 マジンガーZ INFINITY メカニクデザイン
柳瀬敬之 インタビュー

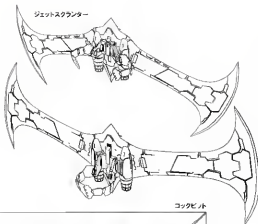
装甲分割ディテールは
「ハイエンドCG」のため

「マジンガーZ」のような誰もが知るヒ
ックタイトルを手がけるのは、かなりの重責
に感じたのではないかと思います。

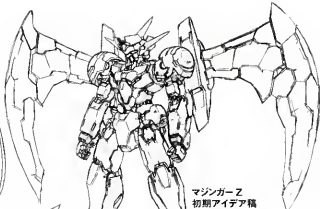
柳瀬 最初から現在のようないじりや
で、いきなりそういうオファーを受けたら緊
張感があったと思います。ですが私がわか
ったのは第1期と第2期の段階で、方向性もそれ
はとらえていなくてザンクリしていただい
て、CGでやるということと、TV版の続
編という部分は決まっていた。その話を
聞いた時、東映アニメーションさんが作っ
た「キャプテンハーロック」や「SPACE PIRATE
CAPTAIN HARLOCK」や「宇宙十星天
Legend of Sanctuary」からの流れの可能性
を考えた。それならばビジュアルも一新
しないとダメだろうし、TV版のファンに向
けて作る、という意識もなかった。制作が直
ぐらに進んで、どんどん現在の方向性になっ
てきた感じでした。

「続編」というのは柳瀬さんのお話を聞いた

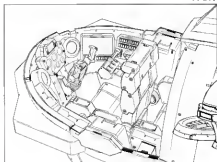
※1 製品情報は
81ページをチェック!



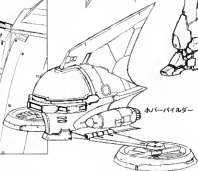
ジェットスタングター



マジンガーZ
初期アイデア稿



コックピット



ハイパーバウダー

●企画当初 様々なパターンが模索されて
いたのは、本文中でも述べられている通り。
こうしたアイデアの一部がイチャナ式とい
った別のメカとして生まれ変わることも。
これは、本作が長期にわたるプロジェクト
であった、という証名がもしもあれば。

時点で決まっていたのですか？

棚瀬 それは決まっていたというね。リアポート
ではなく、あくまで紙媒体ということでした。

ただビジュアルの方向性をどこまでやるのか、
ということとは自分が参加した時には決まってい
なかった。私が最初やるべきことはダイ

ナミヤク(企画)さんに話し、東映アニメー
ションさんとCGのマジンガーZを作る時、

旧作そのままでいい、新しいビジュアルの
マジンガーZを見せてプレゼンすることした。

世間に見せる前にまずダイナミヤクさん
だったんですよ。その後、監督や他のスタッ

フが決まって現在の形になっていったので、
むしろ後半に作業したメカの方が旧作ファン

に向けたメカといえます。徐々にやっていっ
たので、いきなり重責がドンと掛かったわけ

ではなかったんです。よく緊張したでしょう？
と訊かれるんですけどね(笑)。逆に最初から

「旧作のビジュアルを大切に」とか、そう
いう発注だったから、今の形になっていないだ

ろうという話がよくします。

「マジンガーZ」(INFINITY)のマジン
ガーZ像に否定的な人でも「よくできている

のはわかるが、好みではない」という、単
純な好みのレベルまで昇華させているのは素

直らしいことだとも思います。

棚瀬 あとひとつ、本作は最初のコンセプト
として海外に日本のハイエンドCGを見せる

というのがあったんです。そこで私が思った
のは「よくとタイムリーですけど」「バシフィ

ック、リム」だったんです。ハイエンドCG
のロボット作品というからには日本版「バ

シフィック、リム」のようなものを目指すの
かな、と思って描いたのが最初のデザインな

んです。

ほかには「真マジンガー 衝撃! Z編」と
の違いは出さないといけないだろうな、と思

ったんですが、「衝撃! Z編」は原作版をア
ニメにしたもので、東映アニメーションさん

のTV版ではないですよ。原作版準拠でし
かも水戸黄門さんの漫画の他のキャラも出るど

いう。「衝撃! Z編」を最初に見て、「子供の
頃の僕に見ていたマジンガーってこうだったっ

け？」と思いました(笑)。

棚瀬 さんは本業のマジンガー世代よりも
下の年齢だと思えるのですが、それは再放送で

見られたのですか？

棚瀬 私は子供の頃、京都にいたんですが、
「マジンガーZ」が繰り返し再放送されてい

たんです。幼稚園から小学校の頃くらいまで、
ずっとやっていましたね。「Uロボ」がグレ

ンダイザー」もやっていました。日テレ(読売
テレビ)の再放送枠がすごく狭くて、「ルパ

ン三世」「スペースコブラ」「キャプテン
エイム」に「ルパン三世」かな。「ルパン三世」

は日曜の12時から13時の「星のゴールデン
ベルト」にやっていましたけど、この再放送の機

率に勝てていないって、当時、番組組をやった
上岡龍太郎が愚痴ってネタにするという

(笑)。逆に「機動戦士ガンダム」の再放送が
まったくなかったんですよ。話が少しずれて

しまいましたが、

「マジンガーZ」はここ20年くらい立体
物が出され続けています。

棚瀬 それとゲームです。私はゲーム会
社にいたんですが、若い人と話すと「スーパ

ーロボット大戦」で知っています。という人
は多かったんです。歌もそうです。アニメは

見たことなくても、基本的なことは皆知って
います。

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

棚瀬 そうですね。イチャナ式も実は最初の
マジンガーZ案のひとつです。その案の頭部を

リアルロボット寄りから
スーパーまで幅広い初期案

最初、アイデアが固まっていなかった頃には
色々なマジンガーZのデザインを描いたとお

聞きました。

多脚砲台 (重戦車Z改)



●●●ある意味で非常に面白いメカデザインで、カッターや重砲はマンカーのアイコンを保つが、二重関節をもつフレームワークは大量生産される工業製品であり、マンカーとは明確に区別されている。多脚砲台は重戦車Zの展開ユニットを合体させた機体となっており、この機体は作中唯一チナ式の機体そのままである。



カスタムイチナ式



イチナ式

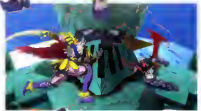


地獄大元帥

地獄大元帥は、ほとんどの機体よりも大きな体積を持つ。これはそのまゝで、デザインを単純にしている。ちなみに、機体数の大半はプロト7式、ダラスM2、イイナ式は海軍の機体で、武装が非常に強い。



ボスロケット



マジンガールズ (ビューナスA)

最終的に、最も美しいビューナスAというマジンガールズ(ビューナスA) コンセプトデザインは、最終的な完成品と見なされている。

「出撃時にボストで射出されるアイデアは、樹瀬さんが考えたんですか？」
 樹瀬 確かにそうだったと記憶していますが、アキラはとうとうあきらめたんだってかな。理由がなかったから。カババトで出るとガババトになってしまふから、それならカババトで出、弾けさせた方が面白いんじゃないか、と思ったんです。
 スーパーロボットアニメの世界観に沿ったリアリティをどう感じ、それがあつた。
 樹瀬 これは他の人も思っていたことですか、イナ式はスーパーロボットといひ、それ、そんな感じがした世界観ではない、マジンガールズは赤子力という技術があつて、それを積み重ねてきている。あ、

「線画で見ると、かなりイメージも変わります。」
 樹瀬 人面面でアップになった面を見た時、何もデザインがない、すごく熱いという感じがする、埋めたいというのがあります。ロングだったから見えていくというデザインにしたつもりです。
 樹瀬 2編、も永井豪テイストを付加価値にしていると思いますが、古い時代のものにどう付加価値をつけて今の人にキャッチアップしていくかは難しいですね。
 樹瀬 最終的には片のファンも落んでくるものになったと思ふんですが、それは当初考えていなかったというのがあります。ただ監督や助監督、スタッフの皆がビジュアル面を支えてくれました。
 イチナ式はデザイン的にはいわゆるリアルロボットですね。
 樹瀬 最終的にはマジンガールズやグレートはまったく違うものではないといひ、配色のイメージは残して、後はスーパーロボットの武器、プレストファイヤーともなっています。空母から出撃する設定は最初からあつたんです。

「出撃時にボストで射出されるアイデアは、樹瀬さんが考えたんですか？」
 樹瀬 確かにそうだったと記憶していますが、アキラはとうとうあきらめたんだってかな。理由がなかったから。カババトで出るとガババトになってしまふから、それならカババトで出、弾けさせた方が面白いんじゃないか、と思ったんです。
 スーパーロボットアニメの世界観に沿ったリアリティをどう感じ、それがあつた。
 樹瀬 これは他の人も思っていたことですか、イナ式はスーパーロボットといひ、それ、そんな感じがした世界観ではない、マジンガールズは赤子力という技術があつて、それを積み重ねてきている。あ、

「線画で見ると、かなりイメージも変わります。」
 樹瀬 人面面でアップになった面を見た時、何もデザインがない、すごく熱いという感じがする、埋めたいというのがあります。ロングだったから見えていくというデザインにしたつもりです。
 樹瀬 2編、も永井豪テイストを付加価値にしていると思いますが、古い時代のものにどう付加価値をつけて今の人にキャッチアップしていくかは難しいですね。
 樹瀬 最終的には片のファンも落んでくるものになったと思ふんですが、それは当初考えていなかったというのがあります。ただ監督や助監督、スタッフの皆がビジュアル面を支えてくれました。
 イチナ式はデザイン的にはいわゆるリアルロボットですね。
 樹瀬 最終的にはマジンガールズやグレートはまったく違うものではないといひ、配色のイメージは残して、後はスーパーロボットの武器、プレストファイヤーともなっています。空母から出撃する設定は最初からあつたんです。

ブレンコンドル

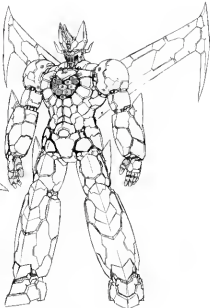


コックピット全貌



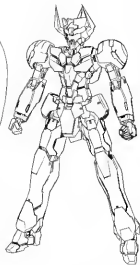
グレートマジンガー
(プレストバージョン無し状態)

最終になると、マジンガーZと関係にグレートマジンガーも印象が一定する。シルエットは随分しつづき半面が新千景の。グレートは玩具も結構足が長いんですよ。格好良さそうなんだと思います。(松浦)

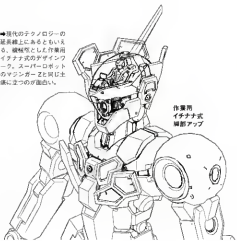


イチナナ式

マジンガーZの背面タイプといえるイチナナ式。意図的に「敵回そうに見える」ようにデザインされている。こうしてグレートなどと見比べてみると、たしかに少しは別な印象だ。

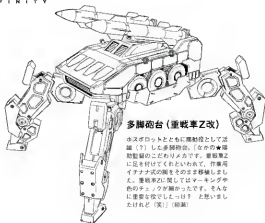


●現代のテクノロジーの延長線上にあるともいえる。機械等として作業用イチナナ式のデザインという、スーパーロボットのマジンガーZと異なり土俵に立つのが面白い。



作業用
イチナナ式
胸部アップ

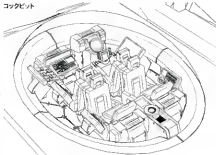
まで必殺技を声に出して発動しているだけで、SDですよ。スーパーロボットっていうのは「声で必殺技を出す」というビジュアルだけの話で定義しているんじゃないか?と思います。まあ敵のミラーネ国は「飛んでますけど」(笑)。超合金Zとか光ノ力とか、科学をベースにはしていますよね。バリアがなんでガラスみたいに割れるかは置いておくとしても(笑)。
●松浦 まあ、昔が見たスーパーロボットアニメっていうのは圧倒的な力で敵をバツパノとなぎ倒すっていうことかな、というのが映画を見てちよつと思いました。
●グレートはマジンガーZとはまた違ったソリッドを感じますね。
●松浦 グレートは頭の尖っている部分のイメージを他にも持っていたという感じがします。実は玩具のグレートを買ってきて、それを参考にシルエットを描いているんです。アレはバンダイさんが何十年も作り続けてきた一つの到達点だから、これでいいだろうと。顔のイメージなどディテールは違いますが、シルエットはもうこれだ、と。
●あくまでイメージですが、玩具を買おうとしている人は、子供の頃に色々々理由があつて買ってもらえなかった人で、そういう人の目は敵しうではあります。
●松浦 それは今まで色々なものを見ていますが、当時から格段に上がった玩具のクオリティを見ているから、そこからは下げられないけれど、折衷案も見つけないといけない。それはやっぱり難しいです。
●主役メカ以外にはどんなものをデザインされましたか?
●松浦 あしゆら男爵専用のアシユラP-1など幹部の超機械獣が私が担当しています。その他の機械獣は手伝ってもらった人が多いです。基本はシルエットをいじらうディテールを足していますが、プロテクション9だけは新規になります。これも、あしゆら男爵が



多脚砲台(重戦車Z改)

ホスゴロットとともに開発機として登場(？)した多脚砲台。「なかの★機動機」のこだわりメカです。重戦車Zに足を付けてくれたといわれて、作業員イナナ式の胸をそのまま移植しました。重戦車Zに現してはマークンダや色のデュラが漏れたんです。そんな重要な機でとって「笑」(船橋)

コックピット

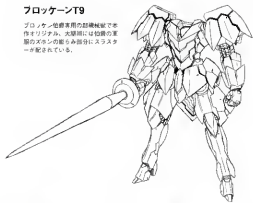


■頭部はプロトケン伯爵のイメージのまじりのデザイン。ただし口はアイコニックではなくメカ顔だ。



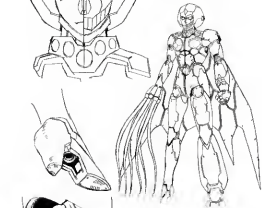
ブロックンT9

ブロックン伯爵専用の超機械獣を制作リジラ。大眼目は伯爵の軍服のメカンの飾りみ部分にスラスターが配されている。



アシュラー P1

あしゅら界専用超機械獣機。元々はテレビマジン版に登場した機械獣あしゅら界がデザインベースである。それを「MMAITV」に合わせてアップデートしている。全身のバネもモールドのラインが歴史的だ。



◆足部分やメカは柳瀬氏のデザインが感じられる部分。足もちゃんと生き物で足が表現されている。



歴戦の柳瀬氏ですらも降参したデザインとは!?

デザインをする上で苦労した部分はど

あんな、プロトケン伯爵はこうだろうといった感じのスタイル製作で、そんなに苦労した部分はありませんでした。シルエツトは継承しつつ、中をどう変えていくかというスキームが見えてからは作業もスムーズだったという印象を受けます。柳瀬: そうですね。最初はダイナミックさんのOKが出ない時もありました。3、4回でこまで行きつきましたね。

インフインティのデザインはどうだったのでしょうか。柳瀬: 「第3のマジンガー」という案でした。ミケーネ帝國が作ったマジンガーではあるんです。「じゃあゴッドマジンガーなんですか」と聞いたら、「ゴッドマジンガーではないけれど、ゴッドマジンガーのイメージは間違いないです」と。なので表面処理とかはゴッドマジンガーをかなり意識して作りました。当時のLPだったかのジャケットのイラストのデザインを使ったりしています。私がリアルタイムで見たのは「ゴッドマジンガー」だったんです。「お、新しいマジンガーが始まるんだ」と思ったから知っているキャラは誰も出てこない(笑)。でも、ワクワクしながら毎週見ていました。

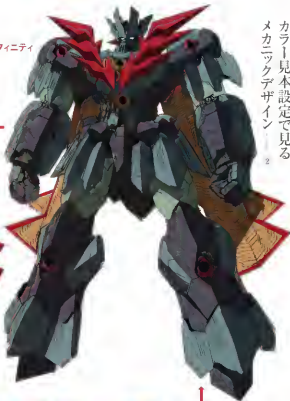
インフインティはシルエツトもちゃんと異質ですね。柳瀬: 悪魔っぽい案とか、これも色々パターンを出したんです。それこそデビルマンみたいな案もありました。でももっと遠そうじゃないとダメだと思って、ギリシア神話のゼウスのイメージを入れました。漫画ではゼウス(=Zマジン)が出てきますけど、あれよりも西洋神のゼウスに寄せて描いています。そこにマジンガーのアイコンを挿入しました。

カラー見本設定で見る
メカニックデザイン

2

インフィニティ

CG7-ウース



●そのキースや絵のイメージは和風のインフィニティ。龍馬氏のコンセプトとウースと。また、「神」そのものの、アコノマツも神はあられており、その神を象徴しているビジュアルのイメージが見て取れる。神のイメージをスチーと神女などは月夜美平氏のビジュアルで、ボースと神女は神のイメージを

設定稿



いうところでしたか？

龍馬 苦労したというか、実はビュナナスAはキープアップしたんです。デザインを何回直しても、「これは水井先生の描く女性のラインではありません」と言われてダイナミックさんのOKが出ませんでした。何回描いたらポンキョウポンにしてもダメで、これはもう手におえないな。結局、私のコンセプト画からCGで作ってもらって、後はダイナミックさんとやつてくたさいとお願ひしました。ビュナナスAの顔はもとどおしキャラクターのようなものから、キャラクターデザインの龍馬氏と先生に依頼して描いていただいて、それをCGで作っています。バランス調整と顔に関して、餅は餅屋じゃないですけど、飯島さんに全身を描いてもらえばよかったかもしれません。

後はマシンガンZのアゴの出っ張り加減は難しかったです。出過ぎっていう人が多かったようです。でもあれを薄くすると弱そうに見えるでしょう。色々な角度から見ると弱く見えないようにするには、あのくらの厚みが必要でした。

——アレを口と取るかマスクと取るかで迷うそうですね。

龍馬 あれは絶対マスクだと思っただけで、後付けの設定でしようけど、ゼウスがいてそれにガシャッとマスクを装着してマシンガンがいてるんです。全体的な装甲の厚みに対してアゴのパーツだけ薄いと弱そうに見える。これが手描きだとカットによって変えられるんですけど、CGの場合、あおりの見え方で調整するとあの厚さになるんです。でも、たしかに今見ると、現在の厚みを100だとすると、弱くらいにしてあげてください。絶対正解があったはずなんですけど、それを見つけたには、あと2、3年かかったかもしれないですね。(笑)

マジンガーZ INFINITYの
Blu-ray&DVDソフトが8月発売!



【マジンガーZ INFINITY】

編者 初回限定生産版

18,800円(税別) ※全巻Blu-ray

Blu-ray通常版 5,800円(税別)

DVD通常版 4,800円(税別)

発売日 8月8日

発売・販売元 株式会社KADOKAWA

レンタルDVDも同8月リリース予定!

発売元 東京の子株式会社・販売元 夢特株式会社

いよいよ劇場版 マジンガーZ INFINITY! 映像ソフトの発売が決定した。Blu-ray&DVDでリリースの予定だが、初回限定生産版には原作の永井豪先生による描き下ろし特性ケースジャケットをはじめ、ブックレットやスペシャルディスクといった特典がなんと10点も付く豪華仕様だ。観賞に入平するために豪華さと店舗やウェブでの予約がオススメである。

※特典内容や仕様などは変更される可能性もありますのであらかじめご了承ください。詳しい情報については公式サイトをご覧ください。

公式サイト <http://www.mazinger-z.jp>

劇場版
マジンガーZ
INFINITY
製品情報

HG
マジンガーZ
ブルー
モデル
シリーズ
で



HG マジンガーZ (マジンガーZ INFINITY Ver.)

1/144スケール組立プラキット

発売日 9月発売予定

価格 3,500円(税別)



★マジンガーZとグレートマジンガーを組み合わせると、旧来ファンにも馴染みの「ガッパリ魔手」が再現できる!

HG グレートマジンガー (マジンガーZ INFINITY Ver.)

1/144スケール組立プラキット

発売日 9月発売予定

価格 4,000円(税別)

劇場版 マジンガーZ INFINITYの関連商品としてプラモデルの発売も決定。1/144スケールで再現され、豊富なオプションパーツが付属する。ガンブラなどで知られるHGプラントでのリリースとなり、スナッチポイントで指輪も再現。多色成形によるカラー再現がなされ、初心者でも安心の仕様である。マジンガーZは8月に「グレートマジンガー」が9月に発売予定となっている。注目して待つべし!

発売元 株式会社BANDAI SPIRITS

グレートも
発売予定!!



的に、後に「太陽の牙ダグラム」や「装甲騎兵ボトムズ」など、読者の方々から愛される作品を生み出していく。高橋の力のひとつになったわけだ。と、こう書くといかに彼が、神の降臨のごとくに見えてしまいがちだが、ごく身近な人間として当時の現実を言えば、紹介の後に言われたのはこうである。

「メカ好きの元気のいい奴だから、なんでもやらせて、色々教えてやっつてね」

言葉通り、体力気力、食欲満点の、まだ影も形もなかったA.T.にそっくり体形の、顔がデカくてがっちりおぼつかつこの、カワイイ(?)後輩の誕生だった(笑)。

彼の初仕事は、いわゆる「ダイオージャ」の第32話から登場するパワーアップ用メカ「クロスエディター」のデザイン修正だった。現場スタジオで発注されるゲストメカと違い、直接的に玩具になるこのメカのデザインは企画室が担当している。例え大河原(邦男)さんに発注される類の物なのだが、スケジューラーが合らなかったのか、アニーミラーがデザインを起したようだ。が、そのデザインでは立体化が不可能で、処理を任されたということのようだった。

また、車の運転が得意なので、免許のない飯塚さんを乗せ、埼玉県の川越にあったシナリオの印刷所をはじめ、様々な場所への運転手を務めることで、その後、付き合っていくことになるだろうとの関係スタッフに自動的に紹介された。さらには山浦さんと共に、スポンサー

や代理店回りなどもしていた。たぶん、スタジオ仕事だった自分にはそんな面はまったく見えなかった。終電を逃した時に飯塚さんが「じゃ、〇〇を回るついでに、車でひろって合合して来て」なんて具合の存在だった。ところが、それから間もなく、新番組の設定制作として1スタジオ出向になったと知り驚いた。なにせ入社してはるの数がまだ。自分が見て来た設定制作といえは、それなりに経験を持つベテランであり、制作デスクと同等の権限がある立場の設定制作に、「現場に入ったこともない新人って、どういうことか?」である。同時に「男だからか?」とも思った。それが不思議ではない時代でもあったからだ。

同じ経験を持つ女性が同じ状況でいたとしても、多分、当時のサンライズ、山浦さんは、同様の部下にはいなかっただろう。それは「一男の子の玩具は男じゃないと解らない」という観念があったからだと思われ、それが証拠に、後に私が企画専任になった時に山浦さんから言われたのは「女なんだから女児モノの企画を作れ」だった。私個人が、子供の頃から人形や女児モノが好きで、ロケットやSFものにはかなり興味があったからこそ、ここにいてののだというところなど、彼には理解できなかったのだ。

また、かなり後で知ったことだが、飯塚さんはこの時期、ゆくゆくは私を企画室に呼び戻し、企画資料や広報、放映済み作品の資料整理等、飯塚さんの仕事を引き継ぐ人材とする腹づもりがあったそう。設定制作はあくまでも臨時的出向と考えていたらしい。なぜ、この時期と限定するのかわい、後に彼が作品群に携わる中で、状況が変わっていったからに他ならない。

「ダイオージャ」の次のシリーズはSF西部劇! 会社的には様々なことがあった「ダイオージャ」の制作期間も、ほぼお尻が見え始めて来た。以前もお話した通り、制作スケジュールの理想は、放送の半年前に脚本作業に入っていることだが、さすがの「ダイオージャ」もそれに至らないものの、一月末放送終了ならばなんとか、「寒い時期に最終話のスリラーを終わらせろ」と目黒に、スリラーは「工場の立つ前に終わらせて庵に行きたいよう」だった。現実的には、複数人いたライターの中で、お一人だけスケジューラー管理に問題が出る方がいた。いわゆる、「日伸びしが狭く、タイプで「明日に」と連日先延ばしするばかりの人だった。制作場としては、このタイプが一番困る。上がないなら上がないで、あと一週間下さい」でもいいのか、約束の日目上げてくれれば、一話完結の作品なので調整はなんとかなる。だが「日延ばし」は、その度にスケジューラーを組ま直さねばならず、回収やチェック等に割り当てている時間も、ひっくり返ることに変更という無駄手続となり、スケジューラーがまた立たなくなるのだ。結局、担当プロデューサーに相談し、このライターさんこうにリセッションから外れてもらいことにした。シリアスな話が仕事とそうはいかないのだ。こんな記事があるから、今自分も確の切り仕事という立場なり、本当に「あと数時間」というようなレベルでなければ「明日まで」



SUNRISE Festival 2018

サンライズフェスティバル

光焰

劇場へ
走れ!

今年も全23日間(前編・後編)16回、オールナイト7回にわたって、夏のアニメの祭典が開催される。サンライズが手掛ける数々の名作が劇場のスクリーンを彩る。懐かしい作品から最新作まで、特にTV作品などは劇場の大スクリーンで見る機会はそのうち。果たしてどの作品にトライするもよし、オールナイトでフィーバー(=死因)するもよし。楽しみ方は人それぞれ。ただし、劇場での上映マナーは守りましょう。

上映日表

第1部
7月7日土・
7月21日土

第2部
9月1日土・
9月8日土

【開催会場】

新宿バルト9
新宿ピカデリー
TOHOシネマズ 新宿
テアトル新宿

【料金】

オールナイト
全席4,300円(税込)
レイトショー・夜間上映
全席1,800円(税込)

【購入方法】

第1部オールナイトチケットは好評発売中(第2部チケットは6月23日より)。両部共通のインターネットから購入していただく。会場上映、レイトショーチケットの購入方法については、サンフェス公式サイトでご確認ください。

【公式サイト】

<http://www.sunrise-inc.co.jp/sunfes/>

第1部

7/7	7/10	7/11	7/12	7/13	7/14	7/15
7/9 クラシカロイド	7/10 全知全能	7/11 アイカツ!	7/12 フルイブレイク	7/13 トランスフォーマー	7/14 ドラゴンボール	7/15 ドラゴンボール
7/16 SECRET	7/17 SDガンダム	7/18 劇場版 名探偵コナン	7/19 新世紀エヴァンゲリオン	7/20 シン・エヴァンゲリオン		

第2部

9/3	9/4	9/5	9/6	9/7	9/8	9/9
9/3 劇場版 名探偵コナン	9/4 劇場版 名探偵コナン	9/5 劇場版 名探偵コナン	9/6 劇場版 名探偵コナン	9/7 劇場版 名探偵コナン	9/8 劇場版 名探偵コナン	9/9 劇場版 名探偵コナン

※上映日表やプログラムは変更及び追加される可能性があります。詳しい情報は各上映サイトをご確認ください。あらかじめご了承ください。

今年もサンフェスの夏が来た!





新たな世界観でも コンセプトは継承

「ガンダムビルドファイターズ」シリーズに引き続き参加されることに決まりました。今回はデザイン全般のコンセプト全体にも関わられているとのことですが。

海老川 まず「機動戦艦ガンダム 鉄血のオルフェンズ」「ガンダムビルドファイターズ バトルロイド」の流れもあって、本作にも参加させていただいた形です。今回は企画の早い段階から参加していただくことで、コンセプトの取りまとめや、アイデアを出さなくてもいいですね。

もう作品内ではアロウが確立されていると思いますが、あらためて具体的なデザイン作業の流れをお聞かせください。

海老川 まず、バンダイさん(田中弘之)とSHINJI(ホビー事業部)から作品に登場させたいガンブラの提案があり、それを監督やシナリオ側で「どのようなポジションで登場させるか」という配置を決めたうえで、デザインも交えてデザインの方性を検討します。そこでアレンジのアイデアや、どんなデザインがよいのかをお互いにするという話になりました。その後に各デザイナーさんへの発注になります。発注に関しては、コンセプトに合わせお任せする場合もあれば、私が私でアイデアやスケッチを描いて、「このような方向性でどうでしょうか」とお願いすることもあります。

今回はデザイナーの人数もかなり増えていますね。

海老川 実はデザイナーさんにはもっと多くてもよかったと思っているんです。前作「ビルドファイターズ」の3機1チームのセプトではなく、1機の作業に集中してもらえそうです。

今回はオンラインゲームが舞台ですが、これまでの「ビルドファイターズ」から意識的に変えたことはありますか？

海老川 私が参加した時点で、すでにオンラインゲームが題材ということとは決まっていた。ただデザイナーを行う上で「ビルドファイターズ」から引き直して……という意識はなかったですね。基本的にはガンブラを作った、それを戦わせるというコンセプトは変わっていませんでした。

特に今回は劇中で18メートルのMSと描写されるということですが、デザイン面への影響は？

海老川 そもそもこれはシリーズでも、ガンブラではなく、18メートルのMSをデザインしているというスタンスです。これは一般的な「ガンダム」作品でも、ガンブラを題材にした「ビルド」シリーズでも変わりはありません。基本的にMSは巨大な戦艦兵器ですから、「プラモデルである」という意識は外して作業しています。そこから改めてガンブラに落とし込む段階で、プラモデル的なアプロウチや、ディテールを考慮していくという形です。

主人公機がダブルオーガンダムとなったことも話題となりましたが、MSの限定はどのようにして行われるのでしょうか？

海老川 バンダイさんが提案する機体に対して、アニメ製作側で吟味して取り入れていく形です。基本的にガンダイスというシリーズの上で導き出した結果ですので、極力変更はせずに取り入れていきたいなと。ただ、想定以上に作品や機体が被ってしまった場合は、「別機体にしてしまう」という要望は出しますが、今回は私がデザインに関わらせていただいたダブルオーガンダムやガンダムAGE・IIがメインとして登場しますが、決して私の好みで決まったわけではありません(笑)。

いまだにそういう誤解を招く方が、一定数いらっしゃるのには残念ですね。昨今の「ガンダム」作品の発表年代や、海老川さんの担当を振り返れば、この機体チョイスの理由もわかると思うのですが。

海老川 まあ、そもそもスタッフの意見で、特定の作品やMSが後選されることはありませんが、たとえば「毎回毎回思うのですが、こういう情報こそ広めて欲しいものです」。

オンラインゲームが題材になり個性の存在が際立つ
ダブルオーガンダムやガンダムAGE・IIがメインになって、世界的にも進んだ感じがします。海老川 最初に主役機をダブルオーガンダムAGE・IIにするか、という話でしたね。機動戦士ガンダム00の機体は「ビルドファイターズ」にも登場していたので、「リニエアル」という意味ではガンダムAGE・IIが主役機に選んでいたの

かもしれません。ただ、最終的な決め手としては、ダブルオーガンダム自体はメイン機体として登場してはいませんが、作品の10周年記念ということも大きかったでしょう。

——とはいえAGE・IIも、素晴らしい位置付けですね。

海老川 ええ、ガンダムAGE・IIも主役機ではありませんが、あの世界では最強のキャラクターの機体です。私個人としては、どちらが主役でどちらが正義の機体でもいいという気持ちでした。

仮にガンダムAGE・IIが主役になっても、キャラクターの機体はダブルオーになるわけですから。ただ、個人的には「主役機を担当している」という感覚とは違いますが、たまたま主人公のリンクが使っているガンブラがダブルオーだったから、私に依頼が来たというぐうぐうの気持ちです。

それこそ、あの世界のダイバーは、みんな主人公みたいな感じですよ(笑)。

海老川 そうでしようね。他の「ガンダム」作品や、それこそ「ビルドファイターズ」よりも、個人のガンブラの個性が強いはず。それこそ「ダイバーはみんな、自分が主役」と思っているんじゃないですか(笑)。

そうした世界観を踏まえ、キャラクターの存在がメカデザインにも与える影響も大きかったのでは？

海老川 今回はデザインを行う上で、どんなキャラクターが来ているのか、という点は、とても大きな要素でした。特に作品の方向性として、



ダイバーの個性がダイレクトにデザインに反映されるからですね。いわばキャラクターの「アバターの延長線上」みたいなところがあるの、キャラクターの情報はデザインの核になります。

——その点はこれまでのシリーズと違う部分と感じます。

海老川 たとえば「ビルドファイターズ」はチーム戦というところもあって、個性はチームに依存するものになります。そこ個人の個性は、若干薄れてしまっている部分ではない、キャラクターの個性という点では、「ダイバー」の方がより強調されるポイントになっているでしょうね。

ラインナップ的には、宇宙世紀

そう感じられるかもしれませんが、ただ、ユツキーは宇宙世紀好きなキャラクターです。実は重野二宇宙

世紀MSも登場しています。今、デザイン作業は終盤に入っていますが最後まで見終わってみると、ほどよく分散していると感じていただけると思います。

——現在はガンダムシリーズの宇宙世紀作品も多いですし、そちらで見る機会もありますしね。

海老川 たしかにそうですね。宇宙世紀作品は「サンダーボルト」や『THE ORIGIN』も展開していますし、今後多くの作品が予定されいますよね。そう考えると、宇宙世紀以外の「ガンダム」が登場する「ビ

初心者という欄が重要な
ダブルオーダイバー

「ダブルオーダイバーのデザインに
 関してですが、リクがガンブラ初
 心者ということもポイントになっ
 ているのでは？」

海老川 そうですね。リクはガンブ

ラ作り自体は、結構経験しているんじゃないですが、まだまだというレベルです。ダブルオーダイバーは「リ

クが、がんばって作った最上位の「ガンブラ」というイメージ。リアルに考えれば、スタート時点ではノーマールのダブルオーガンダムで戦うのが自然ではあるでしょうね。

——確かにその方がしっくりきます

海老川 初心者が「肩のバインダー」

「パーツを作るか?」と考えるのはちよつと微妙に感じられてしまうかもしれないですね。ただ、これは裏設定というわけではないんですが、あの世界ではこういう形状の改造パーツがあるというイメージなんです。

——他作品の流用は、リアルな改造だと結構ありますから、不思議じゃないですよ。

海老川
リクがダブルオーダイバ

を作るにあたっては、ジャンクボックス入れから、使うパーツをチョイユツする描写はどうか、という案もあったんです。それこそ「1,000のびん」、ライフルを使う」なんというアイデアもありましたね。結果的には現状の形に落ち着いています。

——初心者らしさとキャラクターの個性を両立させるのは、かなり難し

海老川 既存のダブルオーガンダ

残しつつ、一方で新ジャンルとしての魅力を個性で打ち出さなければなりませんからね。またスタータ製品としての役目もあり、かなり節を抑えています。でもデザインに影響を与えています。変え過ぎてもダメですし、変えなさ過ぎても「元のソット買えばいいじゃん」ということになりますし、本当に微妙なバランスが要求されます。

大きく分けると、脚本、演出、監督の3つに分けることができます。他機体と比べると変更箇所が多い点もストーリーとしての役割を考慮した跡がうかがえます。

海老川 やはり新ガンブラ、新作

としての魅力を打ち出す意味で、

の機体と比べて変更しているラン
ーは多いです。顔にしてもマスキ
外は要えていますからね。

色（色の配分も微妙）が変わっていま
ダイバーらしさを醸し出していま
海老川 色に関しては、相当検討
重ねました。これは何度も言って
ますが、本当に色で機体の印象は
大きく変わるんですよ。ダブルオー

イバーつて実は線画で見ると、ダ

それなのに配色の影響で、「ダ
ルオーだー」って伝わりますよ。でも
ダブルオーという意匠を残してい
るのに、ダブルオーに見えない
ともNGなんです。

——「ダブルオー」が元だと、
ど、変わっている」と感じさせな

海老川 そのギリギリのバランスが

重要ですね。実は最終、解のバイナリーも白にしようと考えていました。それだけで印象が一気に変わります。

からね。でもそこまで行くと、今晩は違う機体に見えすぎてしまうんです。そこは何度も検討を重ねて、現在の配色に落ち着いています。

個性があらわれたエース

と、ダブルオーのアイコンである
のコーンが排除されました。
溝巻川 これはリクの成長によるガ
ンブラの変化をあらわすためです
ダブルオーダイバーは、初心者のリ
クが頑張って改造した機体です。ア

すからダブルオーの意匠は残しつつ

少ない改造で変化を見せるといふのがポイントでした。

一方、エースはリクの模倣作りのレベルも上がって、自分なりの改造を行おうとした機体です。「リクは成長して一歩進んだ」という状況を見せるために、あえてダブルオーらしさは外しました。

「一番ダブルオーらしいところを

排除したわけですね。

海老川 ええ、皆さんが持っている
ダブルオーないしイメージって、ま
ずルエアじゃないですか？ ですから
ルエアの個性をあえて削除して
違う機体に見せるという方法で
コインを残すアイデアもありまし
たが、残すとリクがダブルオーに
似てしまっている印象がありました
ので、リクの成長を見せる意味
でも、コ

—それでも機能的にGNDドライブ

は残されているんですかね？

イバーソードのコンデンサーに接続して、粒子をまとわせて切るから切れる味がすごい……というイメージですね。

——でも非常に「らしい」改造ですね。

よね、改造を買え立てて考えた強作案というような。

海老川 ガンプラ作りを経験して

「俺、固執を捨てたい！」って思った子供たちが、やりそうなポリウーロン感を意識しました。

たぶんこういう改造って、誰しもが通る道じゃないですか（笑）。

——大口径銃と大剣で「最強！」み

たいな感じですね（笑）。

海老川 機能を感じ盛り盛りにする感は、小中学生っぽくていいですね(笑)。リクナみのガンバ製作のレベルで引き続き改造は、やはり「足し算」なんです。「引き算」のカッコよさを知るには、もう一段レベルが上がらないと難しい。実際にデザインを行う上でも、引き算でカッコよさを引き出すには、非常に技術的

仮に引き算で格好い

—— まずは、さくらんぼのデザインについて。さくらんぼのデザインができたとしても、評価されるのは裏の盛りだくさんのデザインだったと思いますからね。(笑)。

—— ちなみに玄人好みになりますよね。わかってくれる人はわかるデザインというよな。

溝老川 たとえば半宙世紀作品のMSの軽しさは、まさにそこなんです。「ビルド」シリーズに登場するなか



ガンダムAGE-II マクナム

タイプ → クショウ・キョウサ

チャンピオンであるクショウ・キョウサが
麗さからプラダガンダムAGE-IIのカスタ
ム機。自身の戦闘スタイルに合わせて、流
石の造りの造りが残されたライジングノール
にも武器と機体を合わせている。可変防
禦もフェニックスモードへと進められた。
ヘルスとなった100ガンダムAGE IIノーマ
ル（価格1500円）は2012年発売と
比較的若いユニット。特にAGEシリーズ
のユニットは、組みやすさやランチャーに
着目が見られていたことも多い。現在の機
で見てみると機体は明らかに、HG
ガンダムAGE IIノーマルはA・ロラン
で構成される。マクナムへの変更にあ
たってはB、Cランチャーを装備。代わって、
K1、K2、Lランチャーなど大機にパーツが
追加されている。が、最終的にはほとんどは
両腕の武器バーンが占める。実はMSの本
体は大きく変わって、まず、変更の加えら
れたのは頭部ヘルメット、フロントアーマー
、足など。主に攻撃の変更が、部隊の
変化に影響を与えていることがわかる。ま
たインテリジェンスにもあるように、色の違い
から、ガンダムAGE IIノーマルとは大きく
変わっている。

揺るぎない
絶対王者としての
風格を醸し出す



ヘルス機体

ガンダムAGE-II ノーマル

ガンダムAGE-IIで最も
れた機体データを実に、
AGEシステムが導き出
した新たなガンダムの最
新形態であるAGE-II
タイプ。機体への改造が可
能なユニットであるAGE-IIは、
めきに中核部はビシ
アンのキャプテン・ア
ッシュとあり、AGE-IIに
独自の改造を施したダ
ークハウントへと変わる。



ガンダムAGE-IIマクナム 機体ダークハウント

クショウ・キョウサが機体を買って
マスダイバーの機体を行った。機
体のアウターパーツを改造した形
態。AGE-IIのパーツを採用しているた
めにやや個性が大きく、機体がオリ
ンナルとは異なる。ある。



武器を盛つても構いませんが、宇宙世紀に登場する「前」デザインを行なうなら世界観（前後の歴史や機体の承継など）を知り尽くして、違和感のない形に着地させなければなりません。デザインの個性も殺さなければなりませんから、とても難しい題材だと感じますね。

『00』のわかりやすさは演出上の強みでもある

劇中の活躍を見ると、あらためて『00』勢のMSが画面映えすると感じますね。

海老川 特にトランザムのわかりやすさは感じますね。「ガンダム」におけるパワーアップ方法って、意外にもなかなかしっくりくる設定がないんですよ。これまでもRX-AMやスーパーモードといった設定は存在していましたが、RX-AMは暴走ですし、スーパーモードはキララクターのパワーアップという印象があり、気合いでなんとかなりそうじゃないですか。

— たしかに（笑）。不確定要素が多いものばかりですね。

海老川 メカの機能を主体にしたパワーアップという意味では、トランザムはとてもバランスがよいと感じます。使用するうえでのデメリットもありまして、それを考慮しなければ使えない。ただ、なんでもかんでもトランザムというわけにはいきませんので、他の設定もぜひ欲しいところですね（笑）。

— たどえばAGEシステムは戦闘には使えませんが、エイハブ・リアクターや超距離システムは見た目

のわかりやすさやパワーアップ感が

高いですね。

海老川 そのあたりは黒田（洋介）さんと水島（精二）さんの判断が素晴らしいですね。黒田さんのいう「リアルな雰囲気の中にGN粒子というファンタジーを混ぜ込んで、少しヒロイックなイメージと機能のパラメータを取って」。黒田さんのアイデアと水島さんのギャグ力がうまく調子合ったという感じがします。

— スタップが変更するの有用に使われていますから、わかりやすさや印象付ける機能としては、とても優れていると感じます。

絶対王者としての威厳 ガンダムAGE II マグナム

ガンダムAGE II マグナムは大きく変わっている印象がありましたが、実はそうでもないという。

海老川 おそらく歴代の「ビルド」系の機体と比較して、本体の変更箇所はダントツで少ないですね。肩やパイプダーのブレードが変わっているくらいで、本体はほとんど変わっていないんです。一方で「AGE」本編では手を入れることができなかった、頭部やフロントアーマーを変更していることがポイントになります。

— 自分の妄想設定では、ガンダムAGE II がタータハウンドにならずに、正常進化したスタイルというイメージです。ガンダムAGE II のプラチナアップ形態という感じでしょうか。

— 純粋に「格好いい」と感じる機体ですね。



小川（正和）さんからは、「これを先に描いたら、ダブルオーは苦勞するんじゃないですか？」と言われる。作業的には先にガンブラが発売するところもあって、AGE II のデザインが先だったんです。

— でも作品の位置づけ的には、とにかくかっこいい機体じゃないとおかしいですね。

海老川 主人公が憧れるチャンピオンのガンブラですからね。「格好よく見える」というイメージが強いはずだ」と思っていました。また、このガンブラでなければ、見ていても作品の位置づけ的には、とにかくかっこいい機体じゃないとおかしいですね。

— 色のイメージもデザインを後押ししているような印象を覚えます。

海老川 色を落とされていますからね。ちょっと大人びた感じになっていることも、その要因かもしれません。

— 一度ガンダムAGE II マグナムと同じ配色も検討したんです。でも

同じにしか見えなくて、ガンダムAGE II マグナムの個性がわからなくなってしまうので、没になりました。

— 色が果敢な選択を実感できます。

海老川 偽装ダークハウンドも、やっぱり色の影響が強いんですね。実際には頭部（実はMGのパーツを用いているため、一回り大きいという）とバック、気程度の差です。

— デザインの変更ではつま先だけが大きく変わっていますね。

海老川 つま先の変更は、足を長く見せたいという理由です。スタイルをよくするという狙いと、つま先と踵を閉じて、爪になるような干渉を減らしたかったんです。

— デザインには、アングルガー

ドがありませんでした。これはガンダムAGE II だけでなく、ダブルオーにも適用されています。今回は機体も被覆されていますね。

海老川 これはガンブラをベースにしている足首の変更ですね。そのままだけは足首のボリキヤップが剥き出しになってしまふんで。

— アニメーションデザインからガンブラになり、そこからさらにアニメーションデザイン、そしてまたガンブラになるという流れは本作らしいですね。

海老川 両機とも意匠が若干被ってしまふのですが、ガンブラのタオリティアップのために図し方ないところかなと。ただ、個人的にはリクがチャンピオンに憧れてGBNを始めたという背景がありますので、似たような意匠を取り込んでいても不思議ではないと思っています。ダブルオータイプ1の肩のバインダーもガンダムAGE II マグナムに似ていますからね。

オーガリ・X&モモカブル 機体ごとの個性を紐解く

— 序盤に登場する『00』機体として、オーガリ・Xはとも存在感がありましたね。

海老川 ジンクスIVはHGの販売結果が非常に、バンダイさんからも「ぜひ入れてほしい」というオーダーがありました。ちょっと残念したのは、ダブルオータイプ1の相手と同じ作品『00』の世界観での戦いになってしまうから、アレンジは



リーオー NPD

【タイプ】 → Non Player Driver

『機動戦記ガンダムW』の量産機「リーオーガンダム」のMSDキックウッター、Aを装備したノンプレイヤーの機体であり、デモンション内の様々なエリアで登場。ミッション時の機などにも用いられる。ヘッドユニットによって、数タイプのバリエーションが登場。



RX-零丸

【タイプ】 → アサメ

SDユニコーンガンダムを元に影響モチーフで改造されたガンブラ。デストロイメントが通常状態時のシノビ形態であり、ユニコーンモードは形態変換時のカウンスルになる。

シノビ形態



Other Divers' GUNPLA

カクレ形態



カルバルディ リヘイク

【タイプ】 → コーイチ

『機動戦士ガンダム』に登場するMS、ガルバルディαがベース。コンセプトは高出力性と堅牢性で、同大規模兵器や大口銃の増設を施える。



カンダムシーエン アルトロン

【タイプ】 → タイカウルフ

『機動戦記ガンダム』のアルトロンガンダムがベース。両肩にはガイバーの名刺があり機と虎をモチーフにした展開アーマーを装備。格闘戦対応型であり、必殺技「雷虎ロード」では黄金の虎の頭部を放って相手を圧倒する。



セラヴィーガンダム シェーザート

【タイプ】 → ジャブリヤール

『機動戦士ガンダム00』に登場するセラヴィーガンダムを改造したガンブラ。高いガンブラ技術を持つジャブリによって製作されたため、優れた完成度を得る。本機を装備するのは主従機ブレイメイオスアームズを装備した形態で、優れた機動性と強大な力を発揮する。



鎧・キラカ

【タイプ】 → トーシ

『機動戦士ガンダムAGE』のMS、キラガの改造ガンブラ。元から高出力のキラガを強化したため、全機に過熱・過熱時のヒートシンクを備えている。このヒートシンクは、ブレードとしても使用可能。両腕のキラーガグライドルは、通常のキラーガの2倍の長さを持つ。



第1回 戦時下のアニメ

戦争を巡る 4つの語り口

アニメーションは戦争をどのような語り口で描いてきたか。そこについて考えてみたいと思う。

アニメ、特に関ロポットアニメを中心とする男の子向け作品にとって戦争シーンは欠かせない。そして、その戦争を作品の中に位置づけようとする「戦争」というスタイルは、アニメの不可避な要素である。また現実と戦争が、フィクションが現実の反映である以上、なんらかの形でアニメの中に「戦争」が入り込んでくることも避けてはならない。

戦士ガングム「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」など代表的な作品から、近年であれば「ガールズ&パンツァー」まで、戦争と接点がある

今国から数回にわたってアニメ評論家・藤澤亮太氏による連載を開始する。テーマはロポットアニメやSFアニメなどの多くで中心的に扱われることも多い「戦争」である。第一回は、戦時下のアニメと戦争について。

文 藤澤亮太

る作品を挙げたい。けばかりがなく、そこに描かれている「戦争像」は時代とともに大きく変化した。

アニメが描いた戦争像の変化を考へるにあたっては、まず手がかりとなる「地図」が必要だ。ここではそれを、第2次世界大戦の語り口に求めたいと思う。というのも、日本人にとってなんの前

ず思い起こされるのは第2次世界大戦、もっというならばアジア・太平洋戦争からだ。そして、アニメもまた直接、間接的に第2次世界大戦を取り巻く「語り」の影響を受けた。

歴史学者の成田龍一氏は『戦争経験』の戦後史(岩波書店)でアジア・太平洋戦争の諸方の違いに基づいて、次のような時代区分を提唱している。

まず、戦争が「状況」として語られた1931(昭和6)年～1945(昭和20)年。1931年は満洲事変の年で、日中戦争が始まった年、1945年はいうまでもなく、第2次世界大戦が終わった年である。次の1945(昭和20)年～1945(昭和40)年は、戦後戦争を有する世代が同様の体験をした世代に

語りかけることが中心だった「体験」の時代。

これが1945(昭和20)年から1949(平成2)年になると、戦争体験を有する人が経験を共有しない代に語りかけていく「証言」の時代となる。

そして1949(平成2)年以降は、戦争体験を持たない人々が多数を占める時代となり、様々な戦争の語りを統合して、社会における集合的な記憶を形成していくことになる「記憶」の時代である。

この「状況・体験・証言・記憶」という区分が参考にならぬが、アニメが描いた戦争像の変化を追っていくかと思う。

「状況」の時代に 作られたアニメ

まず第一回で、粗上上げるのは1931(昭和6)年～1945(昭和20)年という「状況」の時代に作られた作品である。

「状況」の時代における戦争の語り方、現況を考へる時は、新聞報道や証言、現況報告などが大きな資料となる。

「状況」の時代のアニメもまた大きな意味では資料の一部であるが、アニメの場合は、実際の戦争を(ほとんどの場合)取り扱っていない、という点で特徴がある。それは当時のアニメに求められていた機能が「絵巻物を面白く楽しく」ということであつたこととも無縁ではないだろう。結果として、アニメで語られる戦争は、おとぎ話的な空間におもひ入れられ、戦争は「人衆が見たい戦争」が入り混じって描かれた

ることになった。

そもそも日本の国産アニメーションの歴史は1917(大正6)年に始まった。それから14年が経過した1931年の時点で、アニメ制作会社は10人以下の小規模な会社で、個人作家が家内制工業で制作するというスタイルが続いていた。

トキウ化への対応も遅れ、1930(昭和5)年以降はニーズがかなり落ち込む状態になっていた。だがこの後、「戦争」を報じる「ニュース映画」の注目度が再び高まる。アニメ映画にも関心が再び戻ってくることになる。もともと国産アニメは長編映画の前にニュース映画があった。ともに上映されることも多かった。

しかしニュース映画の関心が高まる。アニメ映画にも関心が再び戻ってくる。アニメ映画にも関心が再び戻ってくる。アニメ映画にも関心が再び戻ってくる。

1933(昭和8)年に「映画新聞」が国策に提出され、積極的な映画規制が求められ、この連「映画」は案のままで上りつめた。1939(昭和14)年、秋の映画法の施行などで、政府は映画への関与を強めていく。

ただし「戦時下の日本映画 人々」は国策映画を説いた(吉川隆久、吉川弘文館)によると、観客は結局、国策映画であらうが、でなかろうが(限定付きの自由ではある)おもしろい」と思った映画を楽しみ、「戦時下の国民がつまらない国策映

画を強制的に見せられていた」というわけではないという。

アニメとプロパガンダ 第二次大戦期の映画と政治「セバスチャン・ロフ、法政大学出版局」を参照し、まさに「状況の時代」の始まりである1931年(昭和6)年に公開された「空の桃太郎」(村田安司、10分)は村田のデビュー作で、アニメとして紹介されている。

「空の桃太郎」は桃太郎が、南無に近い島からやって来たパンギンとアホウリに頼まれて、暴れん坊の荒勢を退治するストーリー。

東京国立近代美術館フィルムセンターが運営するウェブサイトに「日本アニメーション映画クラシック」(https://animationclassics.jp/)の同解説には、「村田の当時の言葉に『天竺退治と出かけたのは空の王者で威張つてアメリカかたを当込んだ意味もあります』(活映1933年5月号)」とあり、具体的には1931年5月にアメリカの飛行家チャールズ・リンドバークが北太平洋横断に成功し、途中、日本に立ち寄ったことが念頭にあったと思われる」と書かれている。

村田の発言から想像するに、アメリカを強く意識していたのは間違いないだろう。この作品から、プロパガンダと呼びうるほど強い主張を感じるのは難しい。たとえば後述の「男一坊」シリーズとはかなり温床が違ふ。

ちなみに、桃太郎が使う「桃太郎号」は日本陸軍が1931(昭和6)年に制式採用した半島飛行機製の戦闘機、九一式戦闘機とよく似た彩を



桃太郎 海の神兵

ひとつつかないで先頭を立てて頭張られた」と記されている。

『桃太郎 海の荒鷲』は、桃太郎を隊長とする機動部隊が鬼ヶ島へ空襲を行い、イス、サル、キジならパイロットが戦果を挙げるという内容。カメラが鬼ヶ島を映し出すと劇中にハワイアンが流れたり、鬼が「ボバイ」のブルトとよく似ていたり、意図がわかりやすく示されている。南島が所属していた芸能映画社が導入した4段マルブレイン撮影機が使用され、発進を待つ空母甲板上のシーン、戦闘機の飛行シーンなど随所で迫真性のある画面を作り上げている。

アニメーターの小田部半一は、アニメーションの原価として本作を挙げており、2017年に行われたTV番組組のインタビューでも「航空母艦の上にいたウサギのキヤクタにとても惹かれた。あんなかくて、糸からくて、生きていて……そういうものを表現したくなる」と答えている。

本作でまず印象に残るのは、登場するキヤクタとメカのトーンの近いこと。動物は姿こそ動物だが基本的には人間と同じように振る舞う。いわゆるトーキング・アニメと呼ばれる、カイトウ・アニメなどに見られるタイプの表現になっている。それに対し、登場するメカは航空母艦やゼロ戦、敵艦にしろもかなりリアルスティックに描かれている。こちらはものの形、飾りや手帳などさまざまな位相で、動物らしく描こうという意思を感じさせる。

たとえば冒頭に出てくる航空母艦

のアリジのシルエットなどは、動物キヤクタが登場する作品に見えないほど形が正確で、描きこみも細かい。また戦闘機の、回り始めたプロペラが、回転速度があるにつれてだんだん見えなくなっていく様子も丁寧に描写されている。

こうしたリアルな表現。がどのような背景が生じたのかについて、評論家の大塚憲治が「桃太郎 海の荒鷲」の館長志である「桃太郎 海」の神兵」を題材に考察を加えている。

『桃太郎 海の神兵』

大塚の考察に触れる前に、まず『桃太郎 海の神兵』の概要を確認しておこう。

大ヒットした『桃太郎 海の荒鷲』の後、南島は松竹に移籍し、『桃太郎 海』の神兵」に取り組むことになった。『日本アニメーション映画史』では、松竹は海軍省と以前から企画を進めており、それを見越して芸術映画界を退いた南島をスカウトしたのは、松竹が企画していた。南島のスタッフを率い、劇場用映画の74分の長編アニメを作り上げた（ただしスタッフについては、戦局が激しくなっていく中、出征などでほとんど成っていったという）。

物語の題材となったのは、日本軍の機動部隊。現在のインドネシアに進行して資源地帯を押さえるという作戦で、バレンバン空軍部隊が参戦したといわれている。ただし、シンガポール海峡の戦いの降伏交渉にお

いて、山下奉文中将がギリリス軍司令官に「イスカノカ」と追った。エピソードも取り入れられている。物語は、富士山のふもとにある桃太郎の山から始まる。そこで、休戦を告げたサルとイヌとウサギは、基地へと戻った。そして、海軍設営隊と現地民が協力して建設した場所だ。彼らは現地民に日本語を教えた。そして、桃太郎隊のものと調練に取り組む。そして、鬼のたまに討ちにより征服された、鬼ヶ島。へ空軍部隊が参戦された。作中に政道憲三が担当した影絵アニメのシーンがあり、そこで「その島が鬼のたまに討ちによって占領された」とことが説明され、桃太郎たちの攻撃が正当であることを表している。

先述の通り『桃太郎 海の荒鷲』でリアルティをもつて描かれた航空機などと同様、本作でもメカは非常に写實的に描かれている。着陸シーンなど作風が難しく、うなづいて違和感なく描かれている。また鬼ヶ島の1つである空母艦隊については、スタッフが実際に、落千早部隊に取材に赴き、その成果を生かして描いているという。輸送機のハッチが開いているカノトなど、透過光が使用されており、これは非常に早い時期での使用例とされている。

また後半の機動部隊の風景といったPV的な表現も登場して印象的だ（おそらく戦闘機の撮影経路の見た目の隙隙からの発想ではないかと思われる）。

『桃太郎 海の神兵』は1945年4月に封切られたが、大空襲後

の東京は壊滅状態、さらに都会の子供たちは、疎開で映画館に映画を見に行ける場所がないという状態、封切りに合わせて見ることができた人間は限られていた。

大塚英志は、その限られた人間である手塚治虫の発言を「ミッキーマウス 戦後まがの戦時下経歴(角川学芸出版)で引用する。

「まず第一に感じたことは、この映画が文化映画の要素を多分に取り入れ、戦争ものとは言いながら、実に平和な形式をとっている事である。」そして手塚が使った「文化映画」という用語に注目する。

「文化映画とは、制映画ではない映画(非制映画)を指し示す分類上の総称のひとつで、ナチスドイツや戦時の日本の文化統制下に、ニュース映画の人気を背景に確立された一種のドキュメンタリー映画のことである。大塚は、漫画映画が文化映画に感じられて、という部分の意味を次のように深めている。

「筆者はこれまで戦時下における国家の一つとしてあった科学的想像の重視が、まがのおおびにアニメーション表現に一定のリズムを導入することによって戦後のまがの表現の基礎が形成されたことを示唆しているが、『文化映画』とはそのような国家を具体的にアニメーションに導入しようする枠組みとして作用したと考える。大塚の主張をまがのものと次のようになる。

戦争が激しくなる過程で、漫画は空想的であることが否定され、科学的であることが求められるようになった。その国の科学力の高さが、戦

争の趨勢を決めるからである。この科学的であることの中に、登場する事物を正確に描くという「リアリズム」志向が含まれていた。アニメーションの場合は、劇映画の内容のもののけでなく、観客に対し科学や文化の内容を説明し、啓蒙を行う「文化映画」「教育映画」と呼ばれるジャンルがすでに存在した。文化映画は「発想ではなく」「本物を描くこと」を前提としており、この語り口を短編アニメに導入されやうと画面の中に「リアリズム」が導入されることになった。

そして大塚はこのように続ける。「桃太郎 海の神兵」が取材に基づく科学的リアリズムに支えられていたことは、瀬尾が「落下部隊」などのシーンのため「十日間体験入隊して」ることを戦後回想していることから具体的に確認できる。カメラワークやカット割りはドキュメンタリーのそれ、取材に基づくデテールが正確に描かれている。そのような直接的なリアリズムとデテールを可能にしたのは「文化映画」という枠組みであり、この作品はアニメーションによるドキュメンタリー、とでもいうべき特殊な形式を採用しているのである。

今村の審美的規準に基づけば作品全体その内側で統一された意味性によって支えられているという意味での、アニメーションに可能なリアリズムを、この作品は相応に達成したことになる。フィルムによる「現実」の表層的な複製ではなく、それを部分的に還元しそれを数学的に再生成

し、かつ、その運動は一つの法則性に基づくものとして現在化され、それが、もう一つの「現実」としてのアニメーションを作り出す。そのような「リアリズム」を手塚は「記録」であり「芸術」であると理解したのであろう。

大塚は、今村平を引用して、アニメーションのキャラクターのリアリティは、その図像のあり方ではなく、科学性合理性に支えられた内的因果律の存在にあると指摘する。そして科学的合理的な動きという枠組みがあるからこそ、写実的な意味ではまったく位相の違うメカとキャラクターが共存可能なものであるというわけだ。この科学性合理性で物事を秩序付けていく科学性は大塚は「文化映画」と呼んでいるのだ。

「桃太郎 海の神兵」には、「八紘一宇」を目標とした日本語教育シーンや、鬼の単独性を描くことと肯定される日本軍の動機などの、わかりやすく盛り込まれたプロパガンダがある。だが、大塚の指摘は、そうした表層的なプロパガンダだけではなく、観客が単なる技術の驚きに耽溺しているところにこそ「見えない国家が潜んでいるのである」ということなのだ。これが「桃太郎 海の神兵」で描かれている戦争の実相なのである。

「桃太郎 海の神兵」と戦後の断絶

そして大塚は「桃太郎 海の神兵」の表現が、日本製アニメーションの特徴とよくいわれる、リアリティに繋がっているのだ、と説く。たとえば大塚は「新世紀エヴァンゲリオン」を例に挙げつつ「私たちはアニメーションの表裏リアリズムのキャラクターとリアリズムによって描かれた兵器の共存に少しも違和感を持ちませんが、そのような美学の出自はこの作品にあるとさえいえるでしょう。」

確かに、アニメと戦争を考える時、この「メカ」のリアリティは、どこからやってくるかは非常に大きな問題だ。とはいえ「桃太郎 海の神兵」が持っていたリアル志向は、戦後のアニメの中に直接的に受け継がれたのだろうか。

だが、「桃太郎 海の神兵」の美意識がどういう経路で伝播・継承されたかを考えていくと、現代のアニメが抱えた「リアリティ」と直接的に結びつけるのは難しいといわざるを得ない。理由はいくつ考えられる。まずひとつは「桃太郎 海の神兵」が「海の荒鷲」と比べても、ほとんど見られていないこと。しかもフィルムが行方不明となり1980年代までは幻の作品とされていたのである。これでは作品の持っていた美意識を継承することは難しい。

次は、スタッフで戦後のアニメーションと連続していないこと。中心人物だった瀬尾光世は、戦後、アニメ映画「王様のしっぽ」を制作するが、お蔵入りとなり、その後は松本作家家になってしまった。瀬尾は版権にあり、影絵シーンを担当した政岡憲三は、日本動画に参加したが、そのスタッフが参加した東映動画の側面には参画をしなかった。そのほかのスタッフも戦後のアニメーション産業

業をリードするコアの部分には触れていない。また、アニメーション産業の原産である虫プロダクションと東映動画(現・東映アニメーション)の黎明期のスタッフに、桃太郎 海の神兵」の美意識を理想とするスタッフはいた可能性があるが、しかし、これも関係者のインタビューを見てもほとんど言及されない。こうして考えてみると、戦後の国産アニメーションの中で、「メカ」をリアリティをもって描く、というところが特別な意味を持ったのは、またその時代なりの必然性があったから起ったことなのではないかと考えられる。もしかするとそこに「桃太郎 海の神兵」と共通するようなフ

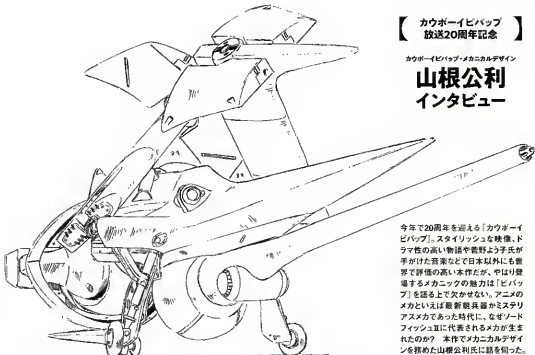
アクターが潜んでいるかもしれない。かくしてアニメにおける「状況」の時代は終わった。戦後になりアニメーションは新たに設立されたさまざまな会社で制作されることになった。そしてこのうねりの中、東映動画が立ち上がり、一方で「桃太郎 海の神兵」に感動した手塚治虫が立ち上げた虫プロダクションがスタートする。

東映動画は1958(昭和33)年に「白蛇伝」を上映。虫プロダクションは1962(昭和37)年にある街角の物語」を发表し、(こ)に独断者として躍出される街のイメージが出てくる。1963(昭和38)年からは初の本格的なTVアニメ「鉄腕アトム」が始まる。果たた「鉄腕」の時代になって、戦争はどのように語られるようになったのか。

【カウボーイビバップ
放送20周年記念】

カウボーイビバップ・メカニカルデザイン

山根公利 インタビュー



今年で20周年を迎える「カウボーイビバップ」。スタイリッシュな映像、ドラマ性の高い物語や書野よう子氏が手がけた音楽などで日本以外にも世界で評価の高い本作だが、やはり登場するメカニックの魅力は「ビバップ」を語る上で欠かせない。アニメのメカといえば最新鋭兵器がミステリアスメカであった時代に、なぜソードフィッシュIIに代表されるメカが生まれたのか。本作でメカニカルデザインを務めた山根公利氏に話を聞いた。

©サンライズ

カウボーイ COWBOY BEBOP ビバップ

作品のアイコンとなった
ソードフィッシュIIの謎と
魅力に迫る

ガレージに置かれるだけで
サマになるアニメメカ

——最近話題になった「レディ・ブレイヤー1」にもソードフィッシュIIが登場していましたね。ソードフ

バーなどと並べてある。あの一連のカットは宇宙SF映画ファンへのサビスカットですよ。憧れていた映画のメカたちと一緒にスバルパールの映画に出演できるなんて、大変光栄なことだと思います。

ガレージに置かれても構になる、というメカだとかかつての配置なんですよ。

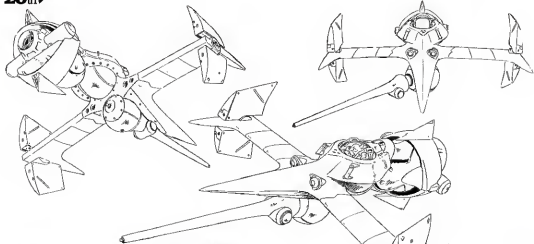
山根 2年前にこの映画に登場するという話を聞かされていてデザインも拝見させて頂いていました。ガレージに少し映るだけとは聞いておりましたが、でもできあがったボスターを見るとソードフィッシュIIが凄く目立つ所に描いてあるの、しかも話は聞いてないけれど、もしかしたらもっと活躍するのではないのか、僕」と思いましたが、やっぱりガレージに置いてあるだけだった（笑）。でもボスターは自分で買っちゃいましたよ。

「カウボーイビバップ」が作られた1990年代のはじめから頃は、脱口ポットアニメ的な風潮がありましたよね。

山根 世間では「新世紀エヴァンゲリオン」がヒットしたものの、新しい口ポット物の企画は難しそうでした。しかしサンライズで自分も参加した「天空のエスカフローネ」では河森さんや赤根監督にはかのロボット物といかに一線を引くかという世界観作りの、こだわりを勉強させてもらいました。その制作を行ったサンライズ第2スタジオのブロードベアラーの南（健登）さんから、「また新作があるのでデザインコンペに参加してよ」と「ビバップ」の企画書

フィッシュIIのデザインに合った使われ方でした。

山根 一緒に並べてあるメカもよかったですよね。「2001年宇宙の旅」のランマンボットとか「宇宙空母半ヤラクティカ」のコロニアル・バイ



↓いかにも浮けられし機体の
のアイコン。また目のように
見えキャラ性も付与している。

SWORDFISH II

ソードフィッシュII

主人公のスパイク・スピーゲルが乗るメカ。元はレーサーダグスパイクが賞金稼ぎをしていく上で必要な装備（砲など）が追加されている。ソードフィッシュはメカジキの愛称名だが、第二次大戦期に活躍した英海軍の潜水艦ソードフィッシュもイメージ上のモチーフ。

フューズリッド（給油口）

ヘッドライト

モノポッドケースハッチオープン

エアブレイク

→通常時

←作動時

をいただきました。発注書の内容を
読んでいて一番面白そうだと感じた
のは、ロボットは出す「賞金稼ぎが乗
る宇宙船」というところでした。日
本のアニメのお約束的な、科学の粋
をこらした最新兵器とか、未知の
テクノロジーを用いたメカではない、
昔道具の一般的な乗り物だと感じ
ました。自分の仕事の経験的にもこ
れまでなかった物だと感じ、新鮮味
が逆にあります。コンペの発注内
容もあまり細かくなく自分の好きな
ものを描いてみようと思いました。
賞金稼ぎ、ハードボイルドとしたら
ら、メカで最初に思い浮かぶのはや
つぱり自動車なんです。でも宇宙
宙で車を飛ばすとなるとさすがにこ
よつと慢っつぱすき。あとはドッ
グファイトをやらせるなら、飛行機
の形をしている方がきれいに見えま
すからね。そのあたりで自分の好き
な第二次大戦の頃の飛行機的なイメ
ージがあるといいかなと。ただ、自
動車の大きさにまで落とさないとこ
が難しく、だいぶ大きくなってしま
いました。

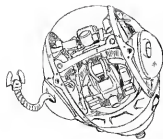
山根 特になかったんです。アステ
ロイドレーサーは後付ですけど、速
く飛べるマシンという戦闘機が思
い浮かぶけど、賞金稼ぎとはいへ
一般人が兵器を引っ張ってくるのは、
なかなか難しいでしょう。今でも趣
味で昔の戦闘機を持っている人はい
ないけれど、そこまでマニアックで
も、そもそも「ビバップ」では軍隊を
出さないでやろう、というのがあり
ましたし。劇場版では大屋敷とい
うのがはじめて出てきますけど、前
述したように最新鋭の兵器とかは似
合わない。じゃあレーサーがいろいろ
で、賞金稼ぎっていうのなら賭博
でレースをやっているヤツがいても
おかしくはないでしょう。

「軍艦を出さない」というのは
はじめて聞きました。

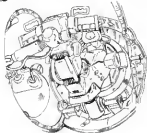
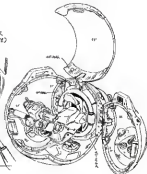
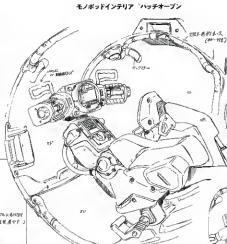
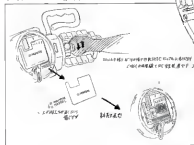
山根 世界観の都合だったかな？
自分もビバップ号を考える時に敵艦
は付けたくないなと思っていました。
あくまであれは奥船、君が住んでい
る家として描いています。

山根 トードフィッシュIIは、確かに
レーサーモデルのマシンに、適当に
保安部品を取り付けたようなデザイ
ンです。山根

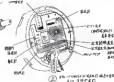
山根 特になかったんです。アステ
ロイドレーサーは後付ですけど、速
く飛べるマシンという戦闘機が思
い浮かぶけど、賞金稼ぎとはいへ
一般人が兵器を引っ張ってくるのは、
なかなか難しいでしょう。今でも趣
味で昔の戦闘機を持っている人はい
ないけれど、そこまでマニアックで
も、そもそも「ビバップ」では軍隊を
出さないでやろう、というのがあり
ましたし。劇場版では大屋敷とい
うのがはじめて出てきますけど、前
述したように最新鋭の兵器とかは似
合わない。じゃあレーサーがいろいろ
で、賞金稼ぎっていうのなら賭博
でレースをやっているヤツがいても
おかしくはないでしょう。



オート、マニュアルの切り換え

メインコンソール
マスターキー

マスターキーで起動するという、現在の車でも必要なくなりつつあるギミックが、作品のらしさを盛り上げる。



MONOPOD SYSTEM

モノポッド・システム

本作に登場するメカでは汎用的に用いられているコックピット装置。「キャラクターに宇宙服をさせるかどうか考えられ、宇宙服代わりのガラスの球に入っているか普通の服を着ているか、キャラもよく見えるだろうと考えました」(山根)

アメリカの砂漠で砂にさらされて
ザラザラになったような
赤のイメージなんですよね

「スター・ウォーズ」のXウィングと同じですね。翼で飛んでいる訳ではなさそうだとはいえ、アニメのデザインとしては、70年代の中村光さんや大河原さんの力強さとアーティ性を狙っていました。機首の下に巨大な砲がついているのも、そういう意味では漫画的です。

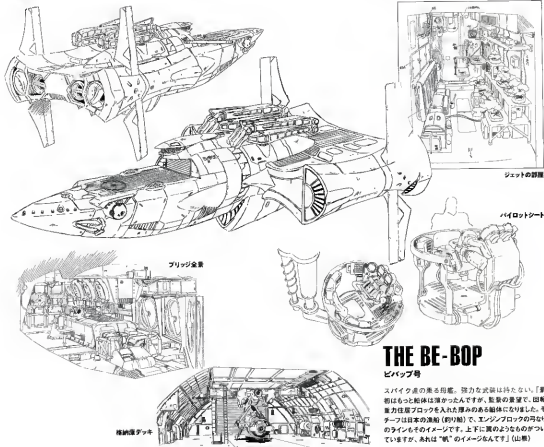
山根 一応主役メカの力強さの記号的な物ですね。キャラクター性をのたせる記号として付けたものです。この砲がないとお話に収まりがつかなくなってしまうかもしれないです。いざという時に話を締められる、ヤマトの波動砲みたいなものですね(笑)。デザインを作ったときはストーリーがどのように進むかは全て見ていないのですが、いろいろなシチュエーションに対応できるように想定しました。ヘッドユニットもそうなんです。暗い洞窟に入るような話もあるかと考えているわけです。「ワードフィッシュ」という名前を付けたのだから、魚雷っぽい長い物をお腹に付けたかったというのめったなこともしません。色も山根さんがイメージした色なんです。

山根 デザインした時には色までは考えていなかったけど、ピカピカの機体にはしたくないというのがあります。中古車のノリでボロボロな見た目、ハイライトやツヤも入れなくなっただけです。でも主人公が乗る遠い飛行機としてワードフィッシュIIを考えると、フレイリーやランボルギーニみたいな。赤のイメージがある。で、赤だけど中古でツヤが落ちた色と考えると、シャア専用ザクあのピンクはいい感じ。で、色があせた赤に見えん。色指定の中山さんに「シャア専用ザクのあのピンクの赤です」と伝えたら、そのまま使われてきた。やはり似合っていてよかったです。シャア人気にあやかって経路も担げそうでした(笑)。それはガンダムとの意外な縁ですね。

山根 アメリカの砂漠で砂にさらされてザラザラになったような赤のイメージなんです。『スター・ウォーズ』や『サンダーバード』にはよく使えますが、アニメではボロボロの主役メカって少ないと思っていて。ガンダムってせよどれも最新鋭の兵器だったりますから、ピカピカが当たり前で。

「ワードフィッシュ」という名前前にしたのはなぜですか？

山根 デザインしていても没落と彩が似ているは思ってたんですが自分の中ではモカジキという魚に思入れがありました。ヘミングウェイ



ジェットの部屋

パイロットシート

ブリッジ全貌

機体底デッキ

THE BE-BOP ビバップ号

スパイク達の乗る母艦。強力な武装は持たない。「乗組員はもつと船体は薄かったんですが、監製の要望で、四輪車力住居ブロックを入れた厚みのある船体になりました。モチーフは日本の漁船（釣り船）で、エンジンブロックの弓のりのラインもそのイメージです。上下に真のよなものがついていますが、あれは「帆」のイメージなんです」（山根）

イの「老人と漁」が好きなんです。それにカジキが出てくるし。長いスラングだった老漁師のサンチャゴが1人、出たこともない沖合に行つて小さなボートで巨大カジキと何日も格闘している時、カジキに友情のようなものを覚えてくる。しかし、せつなく釣り上げて手に入れた巨大カジキは、ボートに縛つて持って帰る途中でサメに食べられてしまふ。不条理ですよ。そういう部分がすごく人生を感じさせる存在になつていく。賞金稼ぎのスパイクがメカジキに乗っているというのは、比喩のあるいい組み合わせだなと思つたんです。ドゥーハンもソードフィッシュユIIがスパイクから逃げたがついていると確が言つてたでしょ（笑）。

ソードフィッシュ「II」だと、Iの存在も気になります。

山根「Mk2」にすると、フェアリー・ソードフィッシュMk2と被つてしましますから、そこは差別化で「II」にしました。ただのソードフィッシュだけだと、ちょっと寂しいかなと思つてIIを付けてみたんですよ。「なぜIIなのか、Iはあるのか」とって受け手に色々想像してもらつたことで奥深さが逆に出てくるかなと思つています。

今、改めてソードフィッシュIIを見てどう思われますか？

山根 古くなつていないのはやはりいいなと思ひます。あまり、細かいところを決め込んでいないので、見る人によつていろんな解釈ができる余裕もあります。ビクサーのデザインがキャラクターのデザイン論で「身近なものをモチーフにしているから、見ていける人は愛着を持つてくれる」というようなことを言つていたんです。偶然にもそういう部分はあつてはいないかと自分でも思ひます。これは自分で気づいた事なのだけれど、ソードフィッシュIIで、真上から見ると自転車やバイクのハンドルまわりのように見えるんですよ。翼がハンドルで、タイヤが機首というが、鰐というか……。

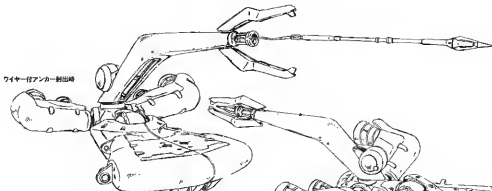
山根 そうそう。それで子供の頃一所懸命自転車やバイクを走らせて味わつた心象風景が、見る人に刷り込まれていて、それが魚なんじゃないかと思つたりするんだよね。

先ほど少し仰つていましたが、サイズを小さく落としたかと思つたというのはどういうことですか？

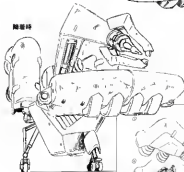
山根 まずモノポッドを作つて、それにデザインを架装していったら、あの大きさになつてしまつた、というこで。球体に人を収めるとコンパクトになるかと思つたら、意外と大きくなつてしまつたんですよ。だからもし将来的にデザインを改善するとしたら、もつとモノポッドを小さくして自給車のサイズ感に近づ

賞金稼ぎのスパイクがメカジキに乗っているというのは、比喩のあるいい組み合わせだと思つたんです

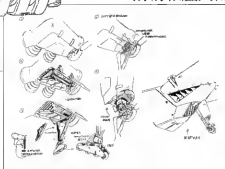
ワイヤー付アンカー射出時



降着時



ランディングギアの展開シーケンス



HAMMERHEAD

ハンマーヘッド

スパイクの相棒、ジェット・ブラックの愛機。ハンマーヘッドはシュモクザメの英語名。『アメ軍の広いザンネットのイメージでデザインは完成しました。アームは約1等とベトリールがモチーフになっています』(山根)

けたいというのはありますね。

——実はソードフィッシュⅡって、けっこう大きいんですよね。

山根 戦闘機とか小型モビルスーツぐらいありそう。プラモデルになった時にビックリした(笑)。

芝居上は、今のソードフィッシュⅡなどより、もっとメカが小さい方が扱いやすいですね。アレに乗って街にきて、「じやあどこに駐機するんだよ」とっていう話に就いてしまふから。本当は「ブレードランナー」のスピナーみたいな自動車とはとんと変わらぬサイズにできればよかったんですけどね。モノポッドに人がもつときやうきやうに詰まってるようにデザインすれば、もっと小型化できると思うんだけど、実際にはもうちよつとポッド部分を大ききくしたデザインに改変するといふ考え方もあると思うんですよ。ハリウッドの映画化の話聞いた時には、そういうデザインにするって面白いなと思って、試しに絵を描いてみたこともありますが……。機会があったら発表したいですね。

●地味。なメカにも
相応しいアクションがある

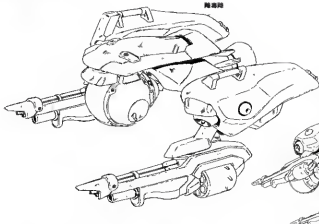
山根 世界観を語るメカとして「ブレードランナー」のスピナーについては色々意識していました。スピナーは作中で成すな戦術をするわけ

ではないけれど、作品のアイコンになっていて人気のあるメカです。それはなぜなのか。ずつと考えていたんです。もちろんドリロー・スコットの演出が格好いい、ダグラス・トランブルの特撮が良いといったこともあると思うんだけど、やっぱりシンド・ミッドのあのデザインのリアリティ、認知力は大きいな。あのようない世界観を醸し出せるメカを一度デザインしたいとは思ってました。でもやはり発表当時は雑誌などで「カウボーイバップ」はすこど地味そう、って言われてましたよね(笑)。

——黄金機がなんだから、それはそれで感じは確かにありませんでした。山根 純粋に企画書に沿って、これならこういう世界観だろうと考えてまじめに作った結果なんですけど、しかし、デザインの途中に迷いが有ったこともあります。コンベのラフを渡って信一郎監督が気に入ってくれたものの、玩具的にギミックの要素等が不足している感じが自分が見え、あえて、玩具的なデザインをいくつか描いて提案してみたりしていました。主眼が伸び縮みして宇宙と大気圏内で形状が変わるとか、ガンダムみたいな換装式武装システムを付けるとか、自分としても監督にホントにこの初期デザインで突っ走っ

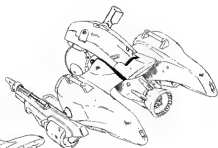
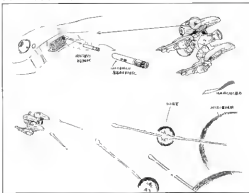
修理やレストアのシーンを
入れることでソードフィッシュⅡと
スパイクの関係を描くものにしたかった

機銃砲



チャフ・フレアディスペンサー

→アーム基部の下側には機銃基部の増設などに用いられるチャフ・フレアディスペンサーを内蔵する。こつた顔型までデザインされているのは機メカの得意なところ。3機のモノマシンの中では一番武装が豊富である。



左ユニットオミット

REDTAIL レッドテイル

女官金銀ゴフィ・ヴァレンティンの乗機。レッドテイルは南米に暮らすマヌスの名。モチーフは海軍軍用機の潜水艦です。女性が乗るというので、多少かわいい感じにデザインしましたが、可愛くても乗がわる、というイメージで描き込みにしています(山根)

ていいの？」と確認してデザインを捨てていつて気持ちを整えていたんですね。今思うと監督があの時ブレずに初期デザインを支持して、それが決断に繋がって、多分これはあまた、ほかの作品ではなかったパターンでした。

普通は、まず初期稿からアイデアが加えられてどんどん形が変わっていくのが普通です。だから初期稿に近いままでは自分としては仕事をしていないような不安がありました。自分で遠回りしてから初期稿に戻ったのです。

「ビバップ」のメカは、ガンダム等よりはわかりにくいというのがある。メカといっても作品の面白さの目指すところが違うのでしょね。あれぞうな古い自動車やバイクの様な存在でしたから、ハードボイルドの主役が旧車に乗っているという、お約束を宇宙船で具現化しても、決する狙いでものね。でも、70年代のアメリカン・ニューシネマやカーク・クラークソン映画を見て育っていますから解ってはいました。渡辺監行とは同世代です。あと「機動戦士ガンダム」の前から、「サンダーバード」や「スター・トレック」といった海外SF作品を見てきたから、ああいふ宇宙船のメカが主役であることに抵抗がないですね。「宇宙戦艦ヤマト」や「ゼロテスター」もあった。私個人としては「ガンダム」の後に、ロボットにこだわり続けるという理由もないんじゃないか、乗る物としてのメカが主役の作品があってもいいんじゃないか、と思っ

いたところに「ビバップ」の企画をちやうど受けて、これは面白そうだなと思ったんです。

第19話「ワイルドホース」では、山根さんともストーリーの原案に協力していますね。

山根 渡辺監督から「メカの回がほしい」と言われて作った話ですね。アニメでメカアクションというとロボが出てきたりするけど、そういうのが出てきない「ビバップ」で、メカ話をするというのはどうすればいいのかがあって、あの話になりました。修理とかレストアのシーンを入れることでソードフィッシュとスパイクの関係を描くものにしたかった、大切な事なのでぜひ入れたかった要素です。

アレを見てバイクの整備をする時ドゥーハンにマネをして、レンチをエンジンに当ててみたりしました。腕を出してエアブレーキにするアイディアも面白かったですね。

山根 大気圏突入のあたりは飯田馬之介さんのアイデアが多く入りました。スペースシャトルの機体タンクを使ってブレーキをかけるとか。他にも遊びの多い回でした。自分でセルのリタッチまでして楽しかったです。個人的にはあいつメカの使い方は、アメリカ人的にはどう思うのか知りたかったです。

大好きなんじゃないでしょうか。クリントン・イーストウッドは「スペース・カウボーイ」で色々ビバップ風の演出をしてみていますし。そもそもタイトルが……。

山根 まあこっちも「アポロ13」の

要素が入っているって言われたらそうだし(笑)。ホントはもつとマイナーな宇宙映画の元ネタがあるんですけど(笑)。作品も全体的に洋画っぽいところがあるから、そういうところはシンパシがあるかもしれないですね。持ちつ持たれつの関係ということでバロディっぽいところも多いから「レディ・ブレイヤー」もその親和性があったのかもね(笑)。

山根 構想類を除けばそうかも知れません。でも「ビバップ」の頃にはすでにそういう空気があった気がします。『超時空要塞マクロス』『エヴァ』で頂点になって、もうこれ以上はないんじゃないかという空気があった。じゃあその後「エヴァ」以上のものはどうするんだということに「度」(ビバップ)の企画が降ってきたというのが面白かったですね。

だからもう私にとってはソードフィッシュIIは「サンダーバード6号」なんです。サンダーバードは毎週登場するスーパーメカで見せ場を作っていました。あの映画では最後に人を救ったのは、旧式のタイガーモスという複葉機(※イギリス空軍の練習機でもある)だった。

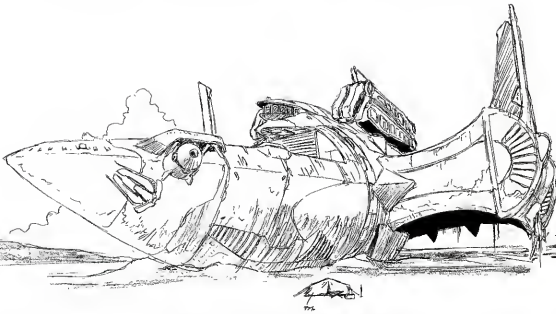
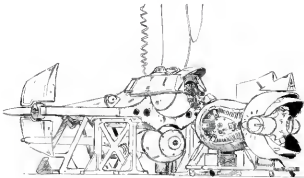
山根 「サンダーバード」は空軍の人が色々結んでから海軍機ではなかったのかな(笑)。それから、戦争の匂いのするものは救助メカにそぐわなかったのかもしれない。そのへんは「ビバップ」もそうだね。

メカがテクノロジーや世界観を表す、という意味では、メカものといえると思います。

山根 メカは世界観の看板ですから。「ブレードランナー」のスピナーのような存在にしたいと思っていたのでもひとつとっぴと勘違い、と思っただけで「ビバップ」的なメカでまた何かやりましょう、という話がその後なかったんですね。「ビバップ」の後に仕事は色々あったんだけど、あいう世界観でいうのはありませんでした。

日本ではあまりメカとしては受け入れられない感じのデザインかもしれないんだけど、(一では)海外でも作品は売れて、ヒットしたのか? という分析をその後スタッフ間でもしなかったのは少し残念でした。今年はビバップ20周年ということで、世界各地のアニメイベントでお祝いを行ってみたいです。自分もそのいくつかに出席する予定です。作品のヒットのおかげで結果的にはソードフィッシュIIのブブモデルは何度も再販されたりして、根強い支持があるんだと思います。Amaraのレビニーで海外の評価が多いのが面白いです。

自分て言うのはちょっと気が引けるけれど、ソードフィッシュIIだけでなく、前述のスピナーとかもそうですし、なぜそのメカがその作品を支えられるデザインになっているのかといったことを分析、評価して整理していくことがメカアニメの未来に向けて大事なんじゃないかと思います。「レディ・ブレイヤー」では、日本アニメのアイコンの一つにもさせていたんで、本当にうれしかったです。縁に恵まれた幸せなメカですよ。



ガンバレ!! 今も飛んでる トルコとギリシャのF-4ファントム!

初飛行から60年が経過した傑作機「F-4ファントム」は、我が国を
始め今も現役中だ。なかでも離れて改修したトルコとギリ
シャの今も飛び続けるF-4Eに、熱い声援を送るオヤジたちから!

機名 ヤマサキ軍曹 定 ニックネーム
所属 15th Air Force, Turkish Air Force, Hellens Air Force, Israeli Air Force

隣国同士が導入
トルコとギリシャの
ファントム

ヤマサキ軍曹 (以下、軍) 今頃はよ、
いまでも飛んでる。トルコとギリシャの
ワラントンを取りこぼさずぜい
ニツク木村 (以下、二) またマイ
ニツク木村を突いてきましたね
軍 た、でも、トルコのF-4Eは
呼び名が、ターミネーター。だぜ、
強そうじゃねえか?

二 正式にはF-4E、30200で
すよ。ギリシャは、
軍 ヤマサキ、独特なエーゲ海フ
リーの迷宮が、いいじゃないか
二 たしかに能にない迷宮です。よ
こらばF-4E、P12000と
呼ばれる。トルコともども21世紀ま

での活用を可能とすべく近代化改修
した機体ですね
軍 このエーゲ海を挟んだトルコと
ギリシャ、似たようなことしてるっ
このも、オモシロいよな

二 周囲ともNATO (北大西洋条
約機構) に属した隣国なので、
歴史的には仲悪いんです。よ
軍 ノートン自体の導入は、先に
ギリシャが決めたんですよ
二 1973年に36機の引渡しが決
まったことで、トルコにも74機に40
機が供与されたのがF-4Eで、
これで併行されたのかF-4Eで、
3000機以上も作り出された傑作ベ
ストセラーのファントムの中で、空
軍型の戦闘攻撃機として最後に開発
された型です

軍 ノートン自体は米海軍の艦
上戦闘攻撃機として、50年代に開発
が始まりましたよ
二 高性能で多機能なAPQ-12
ミサイルで目標を探知、レーダー
誘導のAIM-7、アサロ、中距離誘
導のAIM-9、90年代のワイルド
4発搭載可能な全天候のミサイルキ
ャリアで、マッハ2以上の最高速
度を発揮するJ79ターボジェット
エンジンを搭載した、複座の当時
としては大型な機体でした

軍 その大型を活かしたならトン以上
の外部搭載も持つ強力な戦闘機
警備として空軍も、折からのハ
トム戦争にや空軍の主力として
活躍したわけだよ

二 ミサイルがあれば戦戦なんて延
びないのよ、F-4でした
軍 ハトム戦争は空戦が主、撃ちあ
い、F-4は空戦が主、撃ちあ

二 ミサイルがあれば戦戦なんて延
びないのよ、F-4でした
軍 ハトム戦争は空戦が主、撃ちあ
い、F-4は空戦が主、撃ちあ

二 ミサイルがあれば戦戦なんて延
びないのよ、F-4でした
軍 ハトム戦争は空戦が主、撃ちあ
い、F-4は空戦が主、撃ちあ

二 ミサイルがあれば戦戦なんて延
びないのよ、F-4でした
軍 ハトム戦争は空戦が主、撃ちあ
い、F-4は空戦が主、撃ちあ

二 ミサイルがあれば戦戦なんて延
びないのよ、F-4でした
軍 ハトム戦争は空戦が主、撃ちあ
い、F-4は空戦が主、撃ちあ



● 4は60〜70年代に西側主要な戦闘機として成功を収めた



● トルコやギリシャは最新の機体 F-15イーグルに更新できないから



VS

1 まるごと 2 機体 3 空軍 4 F-4E

イスラエルの近代化計画
「スーパーファントム」

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

二 80年代は米軍が使いましたが、
軍 ハトム戦争での消耗も多か
た。い、

森下直親画集2 鋼鬼 HAGANE ONI

A4サイズ 定価2,778円+税



MS図鑑 ジム

A4サイズ 定価1,800円+税



機動戦士ガンダムユニコーン

RE:0096

メカニック・コンプリートブック

B5判カバー付 定価1,500円+税



グレートメカニクススペシャル

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

メカニック&ワールド武

A4判カバー付 定価1,900円+税



1983年の

ロボットアニメ

B5判カバー付 定価1,500円+税



グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

グレートメカニックG 2018 SPRING

A4サイズ 定価1,000円+税



大特集 伝説巨神イテオン

45年ぶりの復活! マジンガーZ INFINITY

今こそ思い出し! コートキアス の物語を
コートキアス 逆逆のルルーシュ

- ・劇場版マクロスΔ 激戦のワルキューレ
- ・ガンダムビルトタイプバース るガンダムビルトタイプファイターズ バトルロープ
- ・フルメタル・パニック! IV
- ・INTERVIEWS
渡川友博 樋口雄一 大須正己 賀東信二 浜老川泰武 他

双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
☎03 5261 4818(営業) <http://www.futabasha.co.jp/>
双葉社の書籍は「11」で買えます

「書店」HPより 電話 FAX はかきでも構いません、お気軽に
フ・クサービス 営業時間 9時~18時
☎0120 29 9625 (携帯電話も可)
☎0120 29 9635
いずれの場合も「社名 宛先は タイトル 購入人数
定価および住所 氏名 電話番号」をお知らせください

グレートメカニックG 2017 WINTER

A4サイズ 定価1,000円+税

30周年前大特集!
機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

10周年記念
機動戦士ガンダム00

総力特集
所蔵編人タイターン3

- ・機動戦士ガンダムサンダーボルト
BANDIT FLOWER
- ・INTERVIEWS
高野由悠季 大河忍郎 水島精二
松尾憲 海老川泰武 他



グレートメカニックG 2017 AUTUMN

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る
装甲騎兵ボトムス クレム編

40周年記念大特集
無敵超人ザンボット3

- ・ガンダムビルトタイプファイターズ GMの逆襲
- ・機動戦士ガンダム サンダーボルト
- ・機動戦士ガンダム Twilight AXIS
- ・機動戦士ガンダム THE ORIGIN
- ・INTERVIEWS
高野由悠季 高橋良輔 宮田良和
高千穂遙 宮武一貴 他



グレートメカニックG 2017 SUMMER

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る
戦艦メカ サバングル

第二巻 解説書 フレヒュー
宇宙戦艦ヤマト2202
愛の戦士たち

- ・機動戦士ガンダム 戦艦のオールフェンス
- ・戦艦! アイアンリーパー
- ・機動戦士ガンダム サンダーボルト
- ・INTERVIEWS
高野由悠季 石原信義
アズマテロ 海老川泰武 他





・ 1452

NEXT ISSUE

次号は

2018年9月18日

発売予定です!

クレートメカニックGは年4回(3月、6月、9月、12月の中旬)発売です。

編集 飯田幸夫 (オフィスB)
豊村保行 (オフィスB)
橋本あゆみ (オフィスB)
宮崎左也佳 (オフィスB)
船和剛 友楽社)

デザイン 岡本高明 (water planet)

装幀・本文イラスト 森下直親

執筆 H2R
星 ★ 賢介
南彦健一郎
市ヶ部ハシメ
やすゆきゆたか
河原よしえ
ニノク木村
小高正樹

スーパーバイザー ヤマザキ重彦

協力・監修各社
キアミ・ノブ
井上幸一
エノキフィルム株
秋リレーイス
秋瀬通
ダイナミクス企画株式会社
株式会社ノボプロ
東映アニメーション株式会社
秋ハルタイ
秋ハルダイナムゲームス
秋ハルダイナムゲームス
秋ハルダイナムゲームス
秋ハルダイナムゲームス
秋ハルダイナムゲームス

クレートメカニックG
2018 SUMMER

2018年6月18日発行

編集人 二之宮隆
発行人 稲垣隆
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
営業 ☎03-5261-4818
編集 ☎03-5261-4869
<http://www.futabasha.co.jp/>
双葉社の書籍 コレクションは買えます!
印刷所 三晃印刷株式会社

本書は、以下の場合は送料が別途必要となります。
・ 海外へ送付する場合
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。
・ 送料は、送料別としてお送りいたします。

FUTABASHA 2018 Printed in Japan



ロボット×ライトノベル

自由度MAXのオンラインゲーム
最新作始動

GLORIOUS
グロリアスドライブ
DRIVE

新規隊員絶賛募集中

バレー+カニッパG

2018 SUMMER Great Mechanics G

WJ
『機動戦士ガンダム』の
80年代アニメロネ
「機動戦士ガンダム」
「機動戦士ガンダム」etc

2018年！
カウボーイバップ

機動戦士ガンダムNT
機動戦士ガンダムUC
ガンダムビルドファイターズ
ユー・キアス 原田・ル・シュ
機動3部作

富野由悠季
西辻たかお
水島精二
谷口悟朗
山根公博
榎老川兼武
柳瀬敬之
ほか

【大特集】もう一歩進め

機動戦士 Zガンダム

検証・「Z」が目指した
モビルスーツの
NEWスタンダード

オーバードライブ OVER DRIVE

信じそ
駆ける



東出昌大 新田真剣佑
森川 葵
北村匠海 町田啓太 長瀬 喜伴
菅原：羽生重一朗 脚本：高村たけし 監修：長瀬喜伴

CAST: 東出昌大, 新田真剣佑, 森川葵, 北村匠海, 町田啓太, 長瀬喜伴, 菅原羽生重一朗, 脚本高村たけし, 監修長瀬喜伴

大ヒット
上映中!!

全てをかけた覚悟の熱い対決が待っています

邦画片MOOD
グレートメカニクス 2018 SUMMER
2018年6月18日(日)
配：角川
定価：本体1000円 + 税
雑誌63882 B6
Printed in Japan ©Futabasha 2018

ISBN978-4-575-46509-9
C9476 ¥1000E



9784575465099



1929476010001